AMIGA DÜNYASI

YIL:2 SAYI:14 TEMMUZ 1991 18.000TL (KDV DAHİL)

ALICE'S IN WONDERLAND

EYE OF THE BEHOLDER

ARMOUR-GEDDON

AYIN KONUKLARI
CELAL & OGAN
KANDEMİROĞLU

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

ALBİM 'den

star Bilgisayar Yazıcısı

5 STAR LC-20 PRINTER
AMIGA DÜNYASI OKURUNA
TEK KUPONA

İÇİNDEKİLER

GRAFİK

DIGI PAINT 3 12-13
GRAFİK TEKNİKLERİ..... 14
SCULPT ANIMATE 4-D 23-25
DELUXE VIDEO 34-36

Müzik

NOISE TRACKER..... 40-42

ÖZEL

İZBİLFU 91 10
AYIN OYUNLARI..... 16
BASIC DERLEYİCİLERİ 18-19
RAINBOW WRITER 33
VISTA 38-39
DOCTOR AMI..... 46-47
DISKMON..... 48-49
AYIN KONUKLARI 52-54
CELAL-OĞAN KANDEMIROĞLU 52-54
FUNCTION ANALIZER 55
VİRÜS..... 91-92
RESİMLİ ROMAN 96

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER..... 4-7
AMOS..... 20-22
OKI R MEKTUPLARI..... 37
AMIGA SALATASI..... 43

DİLLER & DERLEYİCİLER

ASSEMBLER 30-31
AMIGA BASIC..... 44-45
AMIGA VE C 50-51

OYUN TANITIM

ADVENTURE 60-62
ALICE. IN WONDERLAND 60-62
PREDATOR II..... 64-65
CENTURION 68-70
CHUCK YEAGERS..... 71
EYE OF THE BEHOLDER..... 72-74
NINJA RABBITS 78
GHOST BATTLE..... 79
CUBULUS 81
KISA KISA 82-86
KICK OFF WINNING TACTICS..... 82
BLOB-A-BLOB 82
ROBOTICS LIFE 82
CRIME DOES NOT RAY 83
ICE RUNNER..... 83
PREHISTORIK 83
MASTER BRAIN 84
SLIME LINE 84
HYDRA..... 84
TOP CAT 85
MOYEM..... 85
METAL MUTANT 85
ASTEROIDS..... 86
TOKI 86
AMIGA ENCOUNTER..... 86
RAILROAD TYCOON..... 87
ARMOURE- GEDDON 88-90

İŞ DÜNYASI

SLPERBASE PROFESSIONAL 26-29

DONANIM

HARDWARE DERSANESİ..... 56-59

PROGRAM DÖKÜMLERI

ADRES DEFTERİ..... 93-95

BIYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
H. NURSAL ULAŞ

YÖNETMEN YARDIMCISI
SİNAN EREL

YAYIN DANIŞMANLARI
CAN ÖZTÜRK
KUBİLAY KILINÇ

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ENEŞ

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
TUNÇ DİNDAŞ
ÜMİT ERTEK

FOTOĞRAFLAR
MEHMET ÖZCAN

TEKNİK GRUP
ECEM BASKI-TASARIM GRAFİK HİZMETLERİ
Çatalçeşme Sk. No:16 K:4
Cağaloğlu-İST. Tel:5113286

RENK AYRIMI
AS GRAFİK TEL: 516 25 98

BASKI-CİLT
GRAFİK SANATLAR TEL: 150 04 58

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No=22/1 Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MIZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ İLE YAPILMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,

Geldi gelecek derken yaz aylarından birini tükettik bile. Bilgisayarcılar bir parça şenlendi; Teleteknik de "Peşin fiyatına taksitle" sloganıyla bir kampanya başlattı. Geç kalınmış bile olsa, olumlu bir adım değil mi? En azından Teleteknik'in bu konuda bir şeyler düşündüğünü hissettiriyor.

Gerek Amiga almayı düşünenlerden, gerekse ilk etapta Amiga-Macintosh araştırmasını yaptıktan sonra tercihlerini belirleyecek olanlardan sürekli sorular ve eleştiriler alıyoruz. Halen Amiga kullanıyor olanlarsa Teleteknik'in bu tavrından zaten bıkkın. İnsanlar bizim anlattıklarımız karşısında şaşkınlığa düşüyorlar, neticede bir parça AMIGA nosyonu yaratıyoruz; ancak hemen arkasından "ama(!)" diye başlayıp gereken yan ünite ve arabirim gereksinimlerinden sözedince, büyük bir boşluğa düşüyorlar. Biz biraz ezik, biraz mahcup temin edebilecekleri firma ve adresler veriyoruz. Zira insanlar makina satışından başlayan, software ve hardware'i ile dörtdörtlük bir hizmet bekliyorlar. Yani kapıdan girecekler; size ne amaçla kullanmak istediklerini söyleyecekler; siz de uygun Amiga modelini gereken donanımı ile sunacaksınız, eğitimini ve desteğini vereceksiniz. Profesyonel kullanıcıların aldıkları makina konusunda değerlendirmeleri şöyle: "Bir sorun olduğunda açıyorsunuz telefonu, anında gelip çözüyorlar.". İşin püf noktasını anlatan çok basit bir cümle değil mi? Amiga'nın başıboşluğu ve sahipsizliği, çok güzel (ama küçük!) bir Amiga camiası oluşturdu. Öyle ki, bu gruptan kişiler bir sorunla karşılaştıklarında önce birbirlerini arıyorlar. Neticede teknik bir imkansızlık olmadıkça sorun çözülüyor. Ancak her defasında, Amiga sevenleri bir kez daha kahrediyor. Amiga camiasında sevinçler ve bu tür kahırlar paylaşılıyor. Ama bir çok kişi ve firma gereken üniteleri beklemek ve araştırıp kendisi temin etmek yerine, sistemi hemen oluşturup kullanma yoluna gidiyor haklı olarak. Bu durumda da PAHALİ AMA İYİ DESTEK veren kazanıyor. Umarız kısa sürede Amiga da hakettiği ilgi ve desteği görecek.

Amiga Dünyası, siz değerli okuyucuları için hep yeni ve güzel sürprizler yapmaya devam ediyor. Bu ay derginizin 67, sayfasından keserek göndereceğiniz kuponla 5 STAR LC-20 printer kazanabilirsiniz. Dünyanın en çok satan yazıcısı unvanına sahip olan STAR, tek kuponla belki de sizin olabilir. İyi bir fırsat, değerlendirmelisiniz.

Bu ay da sizler için en son programların tanıtımlarını derledik. Beğeneceğinizi ve seveceğinizi umuyoruz.

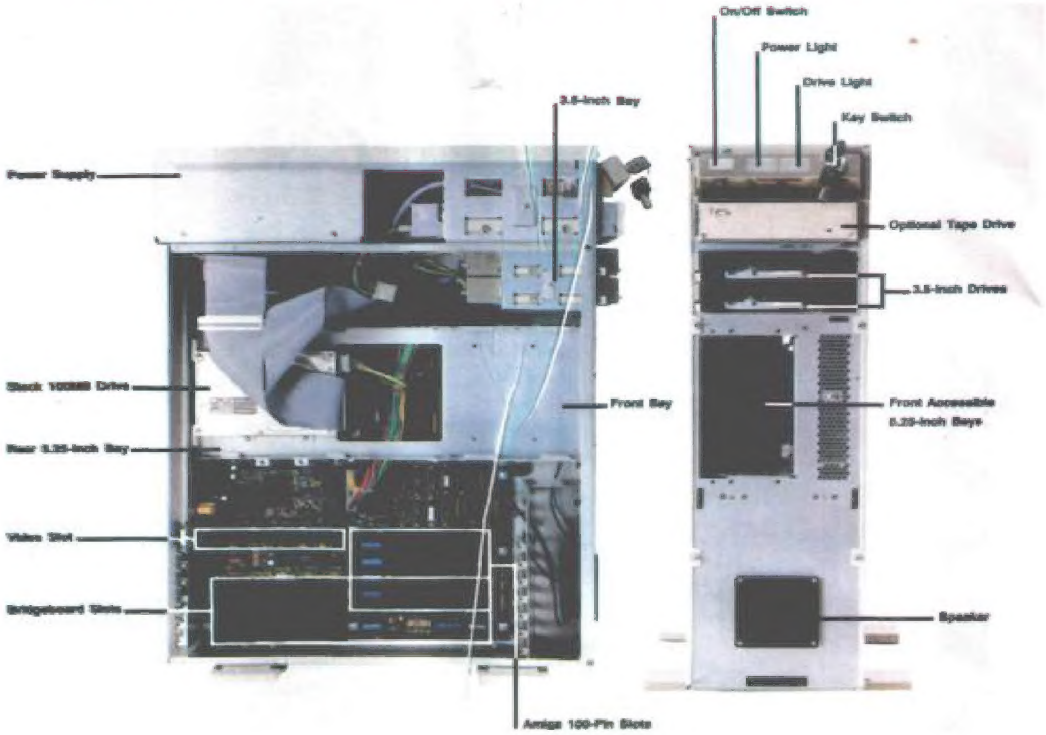
Gelecek sayıya kadar, hoşçakalın ....

AMIGA DÜNYASI adına
MAHMURE ÜNYELİ

Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LIMITED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga.Inc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır. İzinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

AMIGA 3000 TOWER



Geçen yıl piyasaya sunulan Amiga 3000'in Tower modeli geçtiğimiz günlerde Commodore tarafından Amiga meraklılarına tanıtıldı. A3000T olarak adlandırılan bu yeni Amiga modeli, performans olarak A3000'den pek farklı olarak gözükmese de A30O0'in küçük kutusunun yarattığı bazı sorunları ortadan kaldırıyor. Bilindiği gibi A3000'de dört genişletme yuvası, bir video kartı yuvası ve bir adet CPU yuvası yer almakta. Genişletme yuvalarının sayısının A2000'den bile daha az olduğu gözönüne alınırsa ek kartlara yatırım yapmak isteyen kullanıcıların kısa zamanda seçeneklerinin azalacağı gerçeği ortaya çıkıyor. Bunun yanısıra, genişletme yuvalarından birinin video kartı yuvası ile aynı sırada yeralması ve genişletme kartlarından birinin Bridgeboard kullanımlarına ayrılması önemli sınırlamalar yaratıyor. Ayrıca Bridgeboard ile beraber 5.25 inç sürücü kullanmak isteyenlerin gerekli bağlantıyı dışardan yapmaları gerekiyor. A3000T'nin genel özellikleri şunlar:

- 25 MHz Motorola 68030 CPU
- 25 Mhz Motorola 68882 yardımcı işlemci
- Video Görüntü Adaptörü
- DMA SCSI disk controller
- 280-watt'hk güç kaynağı
- 4MB 32-bit RAM (board üzerinde 16MB'a çıkartılabilir).
- 1MB chip RAM (board üzerinde 2MB'a çıkartılabilir).
- 100MB hard disk sürücü
- 1 adet 880'lık 3.5 inç floppy disket sürücü
- Ek sürücü seçenekleri:

1 adet 3.5 inç sürücü
1 adet 5.25 inç sürücü (yatay durumda)
2 adet 5.25 inç sürücü (dikey durumda)

- İçten takılan ek araç seçenekleri

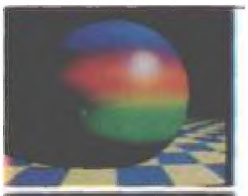
2 adet tam yükseklikte araç veya
4 adet yarım yükseklikte araç

- Genişletme yuvalan:

68040 hızlandırıcı yuvası
Video kartı yuvası
5 adet Zorro III genişletme yuvası.
4 adet Bridgeboard PC kartı yuvası.

Bütün bunlara ek olarak A3000T'de dahili ses kolonları, yüksek çözünürlüğe sahip yeni bir mouse ile birlikte geliyor.

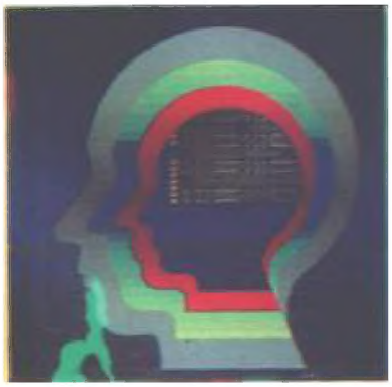
H A M - E



Artık gün geçmiyor ki, Amiga için yeni bir video kartı üretilmesin. HAM-E, 16 milyon renk gösteren 24 bit frame buffer'lardan farklı bir karttır. 384*560 çözünürlükte iki modu vardır: ya aynı anda ekranda 256 bin renk ya da 16 milyon renklik bir paletten seçilen 256 rengi gösterebiliyor. Bununla beraber 24 bitlik resimleri de 256 bin renklik modda oldukça iyi bir kalitede gösterebiliyor. HAM-E ile beraber gelen çizim programı, 5 ayrı formattan grafik kabul edebiliyor. Özelliklerini şöyle sıralayabiliriz:

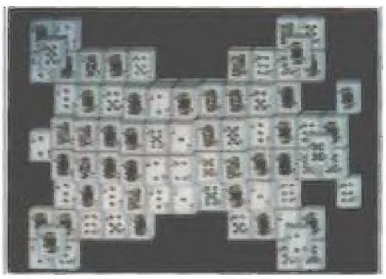
. Blitter kullanan ve kullanıcı tarafından tanımlanabilen fırçalar
. RGB, HSV, HSL, CMY ayarları bulunan paletler
. RGB ve HSV tonlamaları
. Gelişmiş Arexx desteği
. 10 renk döngüsü oluşturabilme
. Döngüyü ters çevirme
. Yumuşak zoom, çevirme ve boyutlandırma
. Alan, kenar, çevre, doldurma
. Yanyana değişik renkler kullanarak (dithering) 24 bit doldurma
. Herhangi bir araç ya da fırça ile kırıklıkları yoketme
. GIF formatını aynen yükleyip gösterme
. Programın C source kodu ücretsiz olarak mevcut
. Özel BBS'ten 24 saat yararlanma
. Renkli ya da 256 gri tonunda boyama
. 256 renkli stencil
. Workbench Printer Device kullanılarak baskı
. Standart IFF paletlerin ı otomatik olarak geliştirme

Blavk Belt Systems tarafından üretilen HAM-E'nin fiyatı $300. Yeni ç:ıkan yüksek çözünürle': - teki HAM-E PLUS ise, $430 olarak fiyatlandırılmış.



HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

Shanghai II: Dragon's Eye



Amiga'cıların tanıdığı en eski oyunlardan biri olan SRANGHAV.'ın yeni versiyonu çıktı. Bir puzzle oyunu olan Shanghai, bir dönemde büyük bir Amiga kitlesini bilgisayar başına bağlamıştı. Activision'un yeni piyasaya sürdüğü *Shanghai II: Dragon's Eye,* yeni dizim şekilleri, animasyonlar ve ses efektleri dışında yeni hile ve stratejiler içeriyor.
Shanghai'cıların gözü aydın....

ALCATRAZ

Infogrames, çok sevilen *Hostages* oyununun devamını yapmaya karar verdi ve ALCATRAZ'ı yaparak piyasaya sürdü. San Francisco, Alcatraz'da yuvalanan uyuşturucu şebekesinin patronunu yakalamakla görevlendirilen komando timini siz idare ediyorsunuz. Bıçaklar, oklar ve ateşli silahlarla donatılmış aracı adamlar, dağıtıcı 'cokebuster'lar bir binanın en üst katına yerleşmişler. Oyun esnasında hücre duvarlarını aşacak, yanan benzin saçan bir silahla kokain stoklarını yok edeceksiniz. Bol şans...

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

BARS&PIPES
Professional

Bars and Pipes Pro, Amiga'nın müzik programlarında yeni bir boyut açıyor. Hatta bu programdaki bazı özellikler, henüz hiçbir bilgisayarda görülmemiş cinsten. Bu özellikler arasında şunlar sayılabilir:

- Sınırsız track ve nota.
- Non-destructive editing (müzik çalarken MIDI bilgilerini gerçek zamanlı olarak değiştirme)
- Klasik müzik notasyonunu destekleyen ilk program.
- Event list, piano roll düzenlemeleri
- Multitasking baskı
- Gerçek zamanlı ses kontrolü, panning (stereo ortamda bir kanaldan ötekine ses geçişi),, kontrol değişikliklerini otomatik olarak yollama, tamamen gerçek zamanlı mixer

- Otomatik MIDI clock ve özel sistem bilgileri (ses bilgisi, enstrüman numarası gibi müzik aleti çalışırken kullanılan bilgiler) gönderme ve alma
- SMPTE zaman koduna uygun kayıt yapma olanağı
- Standart MIDI file formatı ve AREXX desteği
- Time line scoring penceresi sayesinde video, film, teyp ve multimedia kayıtlarını beste ile uyumlu yapma.

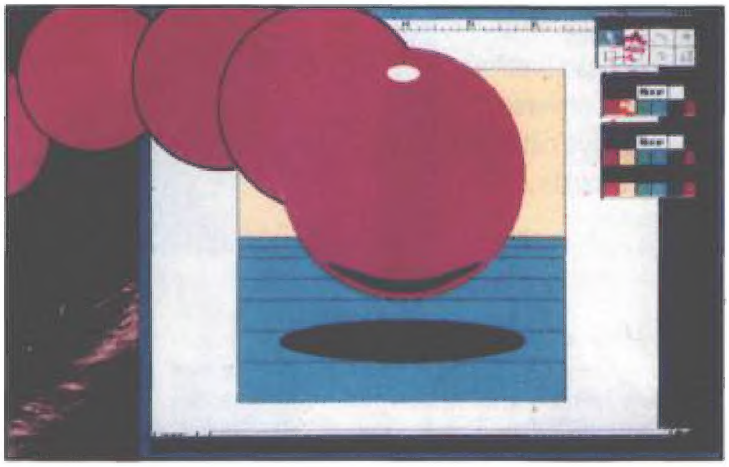
Bunların yanısıra MusicBox A, MusicBox B, Dahili Ses Aracı, Multi-Media aracı ve 300 profesyonel müzik dosyası da programla beraber geliyor.

STAR LC-200 RENKLİ YAZICI

Promosyonunda "Dünyanın en çok satılan yazıcısı" olarak lanse edilen STAR Bilgisayar Yazıcılarının Türkiye distribütörü ALBİM, renkli LC-200 modelini bilgisayar kullanıcılarına sunuyor. Yazıcıları Avrupa'dan daha düşük fiyatlarla piyasaya süren Albim, Star LC-200 renkli yazıcının fiyatını, 700 DM + KDV olarak belirlemiş. Amiga kullanıcılarının da, bu cazip koşullarla renkli printer tercihlerini STAR LC-200 yönünde kullanacakları düşünülüyor. Printer'in özellikleri şunlar: 225 cps, 80 kolon, 9 pin yazıcı, 4 NLQ font, sıkıştırmalı ve itmeli kağıt besleme, otomatik kağıt parketme, çok fonksiyonlu ön işlem paneli, 16 KByte tampon bellek, standart paralel arabirim, Türkçe karakter seti, siyah ve renkli şerit, 7 renkte yazım EDS (Electronic Dip Switches). Kafa dahil 1 yıl garanti verilen yazıcı, Avrupa'da olduğu gibi Türkiye'de de iyi bir pazar payı kapacağa benziyor.

DOĞAL YETENEK GEREKMEZ; İÇİNİZDEKİ SANATÇIYI CANLANDIRIN:

DESIGN WORKS



Şimdiye kadar Amiga için tek Structured Yapısal) çizim programı, Professional Draw di. Structured çizim programları, başta masa •ustu yayıncılık olmak üzere değişik alanlarda kullanılıyor. Bu programların diğer çizim programlarına göre üstünlüğü, çizilen şekillerin laser ve dotmatrix printerlerden kaliteli bir şekilde dökülebilmesi. Deluxe Paint benzeri programlarda yaratılan şekillerin çıkışları 35 ile 75 dpi arasında olabiliyor. Halbuki en ucuz 9 pin dotmatrix printer bile inç başına 180 nokta basabiliyor. Newio ve Logic Works gibi devre dizayn programlan, dotmatrixlerin en yüksek çözünürlüklerinde çıkış veriyorlar. Eğer herhangi bir amaçla yaptığınız bir çizimin çıkışını en iyi şekilde printer'dan almak istiyorsanız, DESIGN WORKS gibi structured bir yapısal çizim programı kullanmalısınız.

Design Works, Prowrite programdan tanıdığımız New Horizons firması tarafından yapılmış. Programın üstünlükleri hızı, kolay kullanılır olması, pürüzsüz Bezier eğrileri ile Arexx desteği vermesi. Diğer özellikleri ise şunlar:

. Objeleri çoğaltma, çevirme, ters döndürme ve boyutlandırma
. Değişik fonlarla, istenen boyut, stil ve renkte yazı yazabilme
. IFF resimleri yükleme ve kaydetme
. Objeleri birbirlerine orantılı olarak ayarlama
. Otomatik grid yakalama
. Objeleri gruplama
. Değişik çizgi kalınlıkları
. Çok renkli değiştirilebilir doldurma desenleri
. Birden fazla çizim katı kullanabilme
. Görüntüyü belli oranlarda büyük ya da küçük gösterme
. Ekranda 100*100 Dpi büyüklükte çizim imkanı
. Aynı anda 10 ayn çizim yapabilme
. Dotmatrix'te postscripts yakın baskı kalitesi; renkli baskıda 4096 rengin tamamı
. Kickstart 2.0 uyumluluğu

DESIGN WORKS programının satış fiyatı, $125.

DRAW 4 D-PRO

Hem yapısal çizim, hem de animasyon yapabilen bir program olan Draw4d-Pro, her ne kadar masa üstü yayıncılıkta kullanılsa da aslında daha çok masa üstü video alanında kullanılmak üzere hazırlanmış. Program Draw4D'de bulunan özelliklere ek olarak bazı özelliklere sahip. Artık IFF bitmap resimleri, herhangi bir yüzey üzerine yapıştırabiliyorsunuz. İstenen sayıda ışık kullanmak ve ışığın şiddetini ayarlamak mümkün. Herhangi bir poligona Gouraud Shading verilebilir. Draw4D-Pro hazırlana grafikleri IFF24 formatında saklamaya da izin verir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

İ Z M İ R
6. BİLGİSAYAR ve BÜRO TEKNOLOJİLERİ FUARI

izbilfu '91

Y A P I L D I

Altı yıldan beri düzenlenmekte olan İzmir 6. Bilgisayar ve Teknoloji Fuarı İZBİLFU'91 29 Mayıs-2Haziran tarihleri arasında Türk Amerikan Derneğinde yapıldı.

Düzenlenmeye başladığı yıldan itibaren İzmir ve Ege bölgesinde bilgisayar sektörünün ve bu sektörle ilgilenen kesimlerin yoğun ilgisini toplayan ve bugüne değin bu ilgiyi ayakta tutmayı başaran İZBİLFU fuarı, her yıl artan izleyici sayısı ile Türkiye'nin bu konuda düzenlenen en başarılı fuarları arasında yerini almıştır.

Sektörde faaliyet gösteren firmaların, mamul yelpazesine büro makinalarını da dahil etmeleri ve ayrıca izleyici kitlesinin artan talebi nedeni ile 1990 yılından itibaren bilgisayarın yanı sıra büro teknolojilerini de kapsamı içine alan İZBİLFU fuarı böylece hem daha geniş bir katılımın ve nemde daha geniş bir izleyici kitlenin ilgisine mazhar olmuştur.

Bu yıl bilgisayar ve büro teknolojilerindeki en son gelişmeleri sunan firmaların katılımı ile gerçekleşen İZBİLFU'91 bir gelenek ve teknolojinin ticaretle birleştiği bir doruk olmuştur.

İZBİLFU'91 teknolojik yeniliklerin yanısıra fuarcılık anlayışındaki gelişmeleri de değerli katılımcıların hizmetine veren bir organizasyon niteliğini taşımıştır. Bu yıl ilgili kuruluşlarla yapılan anlaşmalarla, fuar alanı bütünü içinde yer alan oditoryum'da İstanbul Menkul Kıymetler Borsa'sından on-line sistemi ile hisse senedi alım-satımı yapmak mümkün olmuştur. Bu uygulama ile bir taraftan bilgisayar ve iletişim teknolojisinin sağladığı çağdaş

SOFT COM

olanaklar sergilenirken diğer taraftan iş aleminin fuara göstereceği ilginin arttırılması sağlanmış, fuar aktif bir organizasyon niteliği kazanmıştır.

Fuara ev bilgisayarları alanında ise çeşitli Commodore ve ***AMIGA*** bilgisayar bayileri katıldı. İzmirden katılan ERİŞİM BİLGİSAYAR, BİLSET, NOVA, SETBİL ve SOFTCOM şirketleri, çeşitli etkinliklerle fuarda yeraldılar.

NOVA BİLGİSAYAR fuarda ***AMIGA*** ile Masa Üstü Yayıncılık konusunda ***AMIGA*** 500 ve 3000 ile çeşitli tanıtım gösterileri düzenledi.

Ayrıca NOVA BİLGİSAYAR, ***AMIGA*** .500 ve C-64'te, kendi yazılımları olan okul öncesinden üniversiteye kadar her türlü eğitim programlarının da pazarlamasını yaptı.

SOFTCOM ise İzmir bölgesi ana bayii olduğu TATKOM şirketinin ithal ettiği çeşitli orjinal oyun programlarının tanıtım ve satışını fuar boyunca gerçekleştirdi.

Fuarın Proje yönetmeni Semra ESER

DIGI PAINT III

TUNÇ DİNDAŞ

Selam pixel severler! Bu sıcak günlerde minicik noktalarla uğraşmak sizin için sıkıcı mı bilmiyorum. Böyle yazdığıma bakmayın insan bu makinadan bıkar mı? Bu ay **DIGI PAINT'i** tamamlayıp, yepyeni grafik teknikleri öğreneceğiz.

Geçtiğimiz ay, grafik dünyası o kadar hareketli değildi. Yurt dışında çıkan grafik programlarının hiçbiri ülkemize gelmedi. Gelecek ay bu durgunluğun bitmesini umuyoruz. Lafı fazla uzatmadan yazımıza başlayalım.

DIGI PAINT III- HİKAYE BİTİYOR.

Geçen ay **DIGIPAINT'in** ana çizim menusunu öğrenmiştik. Şimdi de, öteki alt menüleri öğreneceğiz. İlk öğreneceğimiz menü seçeneklerini, ilginç efektler yapmak için kullanabilir ve brushlara hiçbir programda veremediğiniz efektleri rahatlıkla yapabilirsiniz. Bu menülerden ilki, **'CONTROL** MENU'. Ana çizim menüsünde **'CONTROL'** yazan kutucuğa kliklerseniz, bu menüye girersiniz. Menüde ilk dikkatinizi çeken şey, sağ kenardaki küre olacak. Onu fazla merak etmeyin; biraz sonra onun ne olduğunu öğreneceğiz. Yine klasik olarak sol üst kenardan başlıyalım.

UNDO: Yapılan son işlemi iptal eder. Eğer bir işlem yaptıktan sonra yaptığınızı beğenmezseniz, buraya basarak işlemi bir geriye alabilirsiniz. Aynı işlemi 'Ü' tuşuna basarak da yapabilirsiniz.

REPEAT: Son yapılan işlemi tekrarlar. Herhangi bir yere işlem yaptıktan sonra o işlemi aynı yere tekrar yaptırmak isterseniz, buraya klik yapın. Bu işlem şu anda size pek kullanışlı gelmese de, programı kullanmaya başladıktan sonra **'REPEAT'** çok işinize yarayacak. Bu konuya daha sonra tekrar değineceğiz.

Bu kutucukların altında **'DITHERING'** adı verilen iki seçenekli bir bölüm bulunuyor. Bu seçenekle, brush işlemlerinde gölgelendirme kullandığımızda toplama yani gölgelendirme biçimini belirliyoruz. Birinci seçenekte renk tonlaması, satranç tahtası gibi düzgün tramlarla yapılır. Öteki seçenekte ise, noktalar düzenli değil de dağınık bir biçimde tonlanır. Bu seçenekler renklerine göre daha iyi sonuç verirler. Bu seçeneğin hemen tanındaki **'SMOOTHING'** ise, kenarlardaki kırılmaları minimuma indirir. Bu seçenek de aynı **'DITHERING'** gibi iki bölümden oluşur.

Sol alt köşedeki iki içice kare, bu menü penceresinden çıkmaya yarar. Bu seçeneğin hemen yanındaki **'TOOLS'** seçeneği, ilk ekrana yani ana çizim ekranına dönmemize yarar. **'TEXT'** seçeneği ile ekrana yazı yazabiliriz. Bu seçenek, **'TEXT'** menüsüne girmemizi sağlar. Bu menüyü daha geniş olarak ileride anlatacağım. İçinde palet resmi olan kutucuğa klikliediğiniz de, palet menüsüne girersiniz. Bu menüyü de ileride geniş olarak anlatacağım, ileride dediğim bu sayıda merak etmeyin ve okumaya devam edin.

Merak ettiğiniz yere geldik. Sağdaki kırmızı küre ne işe yarıyor diye merak edenler, buradan itibaren yazıyı daha dikkatli okusunlar. Programın en iyi özelliklerinden biri de, brush olarak aldığımız parçaları istediğimiz yere ışığa göre sarmasıdır. Bu efekti en iyi şekilde bu paint programı yapıyor. Şimdi ekranda yaptığımız ya da dijitize ettiğimiz bir resimden herhangi bir yeri brush olarak olarak alın. Normalde bu brush'ı istediğimiz yere kopyalayabiliyoruz. Sağdaki kürenin üzerinde dört tane küçük kare bulunuyor. Bunlar sırasıyla; içi dolu tek renk bir kare, hemen yanında bir küre, dikey bir boru ve en son olarak da yatay bir boru. Bunlar dışında, kırmızı kürenin iki yanında uzun parlaklık ve koyuluğu ayarlayan iki seçenek bulunuyor. Bunları mouse ile aşağı yukarı oynatabiliyorsunuz. Soldaki parlaklık, sağdaki ise koyuluk değerini yansıtıyor. Şimdi brush olarak bir resmi aldıktan sonra önce ana menüden **'FILL';** sonra da daire seçeneğini seçin. Şimdi **'CONTROL'** seçeneğine girin. Öteki seçenekleri kurcalamadan, doğruca sağ taraftaki küreye gelin. Yukarıdaki dört seçenekten küreyi seçin. Buraya kadar yaptığınız işlemle, brush'ınız bir küre sarılabilir duruma geldi. Şimdi solda bulunan küçük kareyi en yukarıya getirin. Bu sayede ışığın geldiği yerlerde, renklerin maximum parlak olmasını sağlayacaksınız. Sağdaki küçük kareyi de mouse'u kullanarak en aşağıya indirin. Bu sayede de koyu yerlerdeki renklerin maximum* derecede koyu olmasını sağlayacaksınız. Şimdi büyük

kırmızı kürenin üzerinde bulunan beyaz kareyi de mouse yardımıyla istediğiniz yere hareket ettirebilirsiniz. Bu sayede, ışığın geliş yönünü ayarlayabilirsiniz. Bu işlemler bittikten sonra, yukarıya çıkın ve mouse yardımıyla dairenizi çizin.

Brush'ınız küreye ışığa göre sarılmış olacaktır. Nasıl beğendiniz mi? Aynı işlemleri öteki seçenekler için de, yani boru seçenekleri içinde yapabilirsiniz. Yalnız o zaman ışığın geliş yönünü sabit olarak ya yukarı aşağıya ya da sağa sola hareket ettirebilirsiniz. Eğer seçiminiz bu seçeneklerde kalmışsa, brush'ınızı başka yere kopyalamazsınız, yani işiniz bittikten sonra kürenin üzerindeki birinci seçeneğe klikleyin.

Şimdi sıra, 'TEXT' menüsüne geldi. Yukarıda da bahsettiğimiz gibi; bu menü yardımıyla ekrana istediğimiz yazıyı, istediğimiz fontla yazabiliriz. Bu menüyü de, sol üst köşeden açıklamaya başlayalım.

FONTS: Bu seçenekten ekrana yazmak istediğimiz yazının fontlarını, yani karakter tipini seçeriz. Eğer bir seçim yapılmazsa, program otomatikman sistem font'u olan TOPAZ'ı kullanır.

SMOOTHING: Control menüdeki aynı işlemi yapar, yani karakterlerin kenarlarındaki kırıklıkları yok eder. Daha az görünür hale getirir. Bu seçeneğin yanında sırasıyla üç çeşit 'A' harfi var. Bunlar sırasıyla şu işlere yararlar: Birinci 'A', yazınızı **'BOLD'** yapar. Yani kalınlaştırır. İkinci 'A', yazınızı *'ITALIC* yani sağa doğru yatık yazar. Son 'A' harfi de, yazdığınız yazıyı altı çizgili yani 'UNDERLINE' yapar. **DIGI PAINT'in** bu **'TEXT'** menüsü bence kullanışlı değil. Öteki programlarda hazırladığınız yazıları burada kullanırsanız, daha iyi olur. Yazı yazım işlemi oldukça yavaş. Bu harflerin yanında bir de fırça resmi var. Bu fırça, seçtiğiniz rengi aktif hale getirir. Bu seçeneğe girdiğinizde, fırçanız hangi renkte kaldıysa o renkte yazı yazabilirsiniz. Eğer renk değiştirmek istiyorsanız, istediğiniz rengi seçin ve fırçanın olduğu kareyi klikleyin. Fırçanın yanına bulunan dikdörtgen pencere, ekrana yazı yazmanıza yarar. Bu pencerenin içine istediğiniz yazıyı yazıp. Return'e basın. Şimdi sol alttaki seçenekleri sırasıyla açıklayalım.

İlk seçeneği bir yerden hatırlıyorsunuzdur. Bu içice iki kare. bu menüden çıkmanıza yarar. Onun yanındaki **'CONTROL'** seçeneği. Control menüsüne gitmenize

yarar. Hemen .yanındaki **'TOOLS'** menüsü tools, **'PALET'** menüsü de palet menüsüne gitmenize yarar. **'UNDO'** ise undo seçeneğidir. 'U' harfi burada da çalışıyor. **'REPEAT'** ise, son işlemi tekrar eder. Büyüteç 'ZOOM' moduna geçmenize yarar. **'NORMAL'** yazan menüye bir kez kliklerseniz, orada mouse'un ekran koordinatlarını görebilirsiniz.

Şimdi sıra Palet menüye geldi. Bu menü ile isminden de anlaşılacağı gibi. renkleri karıştırıp değişik renkler üretebilirsiniz. Öteki menülerle neredeyse aynı. **•UNDO'. "REPEAT"** gibi seçenekler "burada da mevcut. Ben sadece farklılıklarını anlatacağım. **'REPEAT'** menusunun yanında R, G, B değerlerini gösteren küçük dikdörtgenler var. Buradan bulduğunuz renklerin sayısal değerlerini öğrenebilirsiniz. Bu daha çok programcı arkadaşlar için ideal bir seçenek. **'PICK'** seçeneği ise, ekrandaki herhangi bir rengi öğrenmemize yarar. Ayrıca bu menüyle beraber yukarıda bulunan Palette pull-down menusunu kullanabilirsiniz. Burada bulunan **'COPY COLOR'** seçeneği ile, bir rengi başka bir yere kopyalayabilirsiniz. **'UNDO'** ile de değiştirdiğiniz bir rengi eski haline getirebilirsiniz. Şimdi bu **PULL-DOWN** menülerin bazılarını öğrenelim. **'EFFECT',** pull-down menüsündeki seçenekler brush ile ilgili. Bu seçenekleri kullanarak brush'ımızı 'X' ve 'Y' yönünde çevirebiliriz. **'MODE',** brush'ı zemindeki resmin üzerine eklerken değişik efektler yapmamızı sağlar. **'NORMAL',** brush'ı normal olarak ekrana basar. **'LIGHTEN',** resimde kullanılan renkleri açmaya yarar. **'DARKEN',** resimdeki renklerin parlaklığını kısar yani karartır. **'COLORIZE',** renkleri isteğiniz rengin tonuna getirir. Yani palette o renklerin tonları varsa, siyah beyaz bir resmi renklendirebilirsiniz. Seçilen her seçenek, ana menüde ekranın sağ altında yazar. **'PREFS'** menüsünden sistem ile ilgi bazı komutları verebilirsiniz.

CLOSE WORKBENCH', Workbench ekranını kapar. **'OPEN WORKBENCH',** Workbench ekranını açar. **'COORDINATES',** mouse'un ekran koordinatlarını görünür hale getirir. Aynı işlemi daha kısa yoldan da yapabilirsiniz; bunu yukarıda yazmıştık. **'GENLOCK',** genlock ile ilgili işlemleri yapmanıza yarar. Genlock sahibi olmadığım için bu konuda detaylı bilgi yeremiyorum.

Özellikle dijitalize resimlerin üzerinde oynama yapmanıza yarayan bu programı, kesinlikle alın. Bir çok işlemi en hızlı bu programda yapabilirsiniz. Özellikle brush olarak aldığınız parçaları burada şekillendirerek öteki programlarda daha rahat kullanabilirsiniz. Tabii ki bu programın da öteki programlara göre bazı eksiklikleri var, ama hepsi birbirlerini tamamlıyorlar. Siyah beyaz resimleri iyi ve sıkı bir çalışmayla rahatlıkla renklendirebilirsiniz. Program bir megabyte'te daha iyi ve tam olarak çalışıyor. Alınması gereken iyi bir paint programı. Programda pull-down menülerin yerleri çok garip programa alışmak oldukça uzun sürüyor. Özellikle işlem yapılan menülerin çok olması, işlemleri ve çalışma hızını yavaşlatıyor.

İşte **DIGI PAINT** de bitti. Eğer **DIGI PAINT** konusunda sormak istediğiniz sorular varsa, bana yazın. Bu arada yaptığınız resimlerin bu sayfalarda çıkmasını istiyorsanız, bize yaptıklarınızı gönderebilirsiniz. Gelecek ay başka bir programda buluşmak üzere hoşçakalın. Bol pixelli günler dilerim.

GRAFİK TEKNİKLERİ III

TUNÇ DİNDAŞ

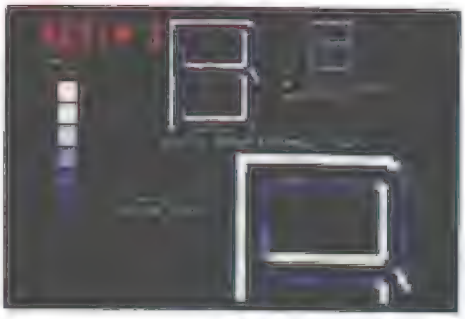
Selam arkadaşlar. Bu ay sizlerle daha önce öğrendiğimiz doku çalışmalarından daha farklı bir teknik inceleyeceğiz. Bu konu üzerinde çok soru aldığım için, bu konuya biraz eğilmenin yararlı olacağını düşündüm. Oyunlarda firma adlarının ve intro logolarının nasıl yapıldığını anlatacağım. Ve basit logo yapma tekniklerini sizlere öğreteceğim. İlk önce bilmeyenler için küçük bir hatırlatma yapmakta yarar var.

Logo nedir? Hepiniz oyunların başlarındaki introlarda ve oyunların içinde değişik logolar görüyorsunuz. Firma ya da ^grupların adlarını değişik yani kendine has bir biçimde yazılmasına **LOGO** denir. Logolar bazen isim yerine bir simge halinde de olabilir. Logoların kendine has olmaları hakkında bir iki şey yazmak istiyorum. Bazı logolar rengarenk olurken, bazıları da değişik bir imaj yakalamak için çok değişik türlerde ya da çok az renk içeriyorlar. Mesela dergimizi çıkaran firma olan BİYAT'ın logosunu her sayımızda kapakta görüyoruz. Orada olduğu gibi çok basit olup akılda kalıcı logolar vardır. Bu logolara örnek, banka reklamlarındaki logoları gösterebiliriz. Logo yapımında, klasik fontların yanı sıra kendi yaptığımız harfleri yani karakterleri kullanabiliriz. Burada amacımız, mümkün olduğu kadar okunabilir ve akılda kalıcı bir logo yaratmak olacaktır. İşte bu ay, biz isim logoların nasıl yapıldığını ve nasıl renklendirildiğini öğreneceğiz. Tabii ki bu yeni öğrendiklerimizin yanında eski öğrendiklerimizi de kullanacağız.

Bu dersimizde, değişik bir 'BİYAT logosu hazırlayacağız. Şimdi birinci resimdeki logoyu tasarladığımızı varsayalım.

Resimde gördüğünüz gibi, oldukça basit bir logo tasarladık; siz daha sonra değişik tarzlarda daha doğrusu değişik türlerde logolar tasarlayabilirsiniz. Bu logo çeşitleri arasında temel olarak **FANTASTİK, KORKU** ve **METALİK** logo çeşitleri sayılabilir. Buradaki **'BİYAT'** logosu basit düz bir logodur. Işık kaynağı, her zamanki gibi sol üst köşeden geliyor. Grafikerler çoğunlukla ışığı hep sol üstten geliyormuş varsayar.

Logomuza ışığın geldiği yönden kabarıklık hissi verecekmişiz gibi açık renkle boyayın. Bunu nasıl yapacağınızı B'nin büyütülmüş halinden rahatlıkla anlayabilirsiniz. Unutmayın; gerçekçi bir logo yapacaksanız, ışığın vurduğu bütün yüzleri parlak renkle boyamalısınız. Karışık logolarda bu daha zor oluyor. Işığın geldiği yerleri boyadıktan sonra, logo sanki kabarıkmış gibi duruyor değil mi?



Burada ilk gözünüze çarpan şey, palettir. Sol kenarda paleti görüyorsunuz. Palet en parlak beyazdan başlayarak koyu maviye kadar gidiyor. Logo yaparken mavi ya da gri tonlar her zaman iyi sonuç verir. Aslında bu yapacağınız logonun çeşitine göre değişir. Mesela metalik bir logoda, sarı ya da yeşil tonları neredeyse hiç kullanılmaz. Paletin yanında logonun ilk harfi olan B'yi değişik bir halde görüyorsunuz. Burada ne yaptığımızı B'nin büyük halinden anlamışsınızdır. Anlamadıysanız, dördüncü resme geçelim.

Logonun temel efekti olan bu tekniği, burada daha geniş bir şekilde anlatalım. Burada renklere göre bazı yerlere tonlamalar koyuyoruz. Bu sayede logo gerçekçi oluyor. Basit bilgisayar grafiği havasından çıkıyor. Bunu ışığın geldiği yerlere göre ayarlamalıyız. Beyaz ve mavi yerlere tonlama yapmak için, şu yolu izlemeliyiz. Beyazdan sonraki ikinci renkle kısa çizgiler çizin. Bunu beyaz yerlerde değişik olarak yapın. Aynı yönde ya da aynı türde çizgiler koymayın. Sonra bu renklerin yanına beyaz ile arasında kalan renk tonuyla kısa çizgiler koyun. Bu çizgiler iki ya da üç pixellik olsun. Bu hareketinizle renkler arasına geçiş koyuyorsunuz. Aynı işlemi koyu renk içinde yapın.

Aynı işlem logonun tüm harfleri için yapıldıktan sonraki sonucu görüyorsunuz. Ama logonun içi boş. Hemen altında logonun içini dolduruyoruz. Doldurmak için koyu mavi tonunu kullanıyoruz. Açık renkler logonun kenarlarındaki tonlamaları yutuyor.

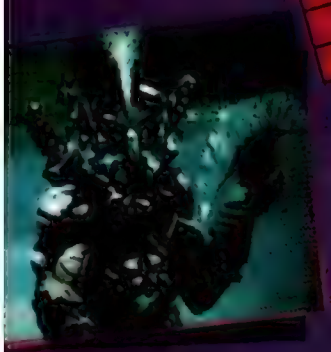
Yaptıklarımızın etkisini azaltıyor. İçini doldurmak için daha önce öğrettiğim mermer zeminini de kullanabilirsiniz. Hatta mermer zemini daha etkili olur. Daha sonraki sayılarımızda değişik logo içini doldurma tekniklerini öğreteceğim. Tabii ki bu doldurma teknikleri logoların çeşitlerine göre değişmektedir.

Değişik logo teknikleri ve değişik süsleme tekniklerine ilerde değineceğiz. Biz diyorum; çünkü bundan sonra MEHMET ALİ ŞAHİN arkadaşım bana bu sayfada yardımcı olacak.

Gelecek sayıda başka bir **GRAFİK TEKNİKLERİ** köşesinde buluşmak üzere hoşçakalın. Sorularınız olursa mektup göndermeyi unutmayın.

Hepinize bol pixelli günler dilerim.

1-	RAIL ROAD TYCOON.
2-	SHADOW DANCER
3-	MOONBASE
4-	ARMOUR-GEDDON
5-	CENTURION
6-	PREDATOR 2
7-	TURRICAN 2
8-	EYE OF THE BEHOLDER
9-	ALICE'S IN WONDERLAND
10-	TOKI
11-	FINAL WHISTLE(TACTIC)
12-	KILLING CLOUD
13-	SEARCH FOR THE KING
14-	LEMMINGS
15-	SW-IV
16-	GODS
17-	CHUCK ROCK
18-	A. D. S.
19-	ELVIRA
20-	SPEEDBALL 2



Ayın Hit Oyunları

1-	LEMMINGS
2-	TURRICAN 2
3-	SPEEDBALL 2
4-	SW-IV
5-	FANTASY WORLD DIZZY
6-	R-TYPE
7-	FINAL WHISTLE
8-	LITTLE PUFF
9-	F19 STEALTH FIGHTER
10-	A10 TANK KILLER

BU AY İÇERİSİNDE EN ÇOK BEĞENDİĞİNİZ VE OYNADIĞINIZ OYUNLARI LİSTELEYEREK BİZE GÖNDERİRSENİZ, TÜRKİYE LİSTESİ SIRALAMASINDA SİZİN TERCİHLERİNİZDE DEĞERLENDİRİLECEKTİR.

BASIC DERLEYİCİLERİ

GFA BASIC v3.0:

İlk olarak Atari ST'lerde çıkan bir programlama dili olan GFA BASIC, kısa bir sürede tüm Atari programcıları arasında tutunmayı başardı. Oyun ya da iş programı yazan çoğu kişide GFA BASIC bulunuyordu. Kısa bir süre sonra aynı dili Amiga'ya da aktarmayı deneyen GFA firması, hayal kırıklığına uğradı. Zira, Amiga'daki ilk versiyonlar doğru dürüst çalışmıyordu. Fakat 1-2 senelik detaylı bir çalışmanın sonucunda, GFA firması GFA BASIC derleyicisinin 3.0 versiyonunu çıkartarak bunun Amiga piyasasında hak ettiği yeri almasını sağladı. Artık Amiga'da da birçok kişi bu derleyiciyi kullanarak oyunlar ve iş programları yazmaya *başladı.*

GFA BASIC'in bu kadar çok tutulmasını sağlayan etken nedir? GFA firması çok önemli bir konuya değinerek GFA BASIC'in C dili gibi structure oriented olmasına özen göstermiş. Bu, programlarınızın düzenli olması gerektiğini, ; aksi halde hatalı çalışacaklarını tanımlayan bir sözdür. C programlarını incelemiş olanlar bilirler; böyle bir program ne kadar uzun olursa olsun incelemesi gayet kolaydır. Nedeni de bütün döngülerin ve şartlı dallanmaların biraz içerden yazılarak daha rahat görülebilmesini sağlaması. Ayrıca sistem rutinleri ve sisteme ait bilgi tabloları da kullanılarak program gayet hızlı ve güzel yazılabilir.

GFA BASIC'te neler vardır? Bu, çok kapsamlı bir soru olduğundan ilk olarak GFA BASIC'in nelerden oluştuğunu kısaca anlatmak istiyorum. GFA BASIC iki ana modülden oluşmakta; bunlardan ilki AmigaBASIC gibi interpreter olarak çalışmakta. İkinci modül ise interpreter'a hazırlanan programlarınızı compile ederek stand-alone-file haline getirmeye yarıyor. Bunun sonucunda, programın makine diline çevrilmiş olan versiyonu oluşur ve hiçbir library'e gerek duymadan çalıştırılabilir.

GFA BASIC 3.0 versiyonuna, bir de Run-only modülü eklenmiş. Bu modül sayesinde, programınızı compile etmeden çalıştırabilirsiniz. Run-only modülü, ilk bahsettiğim interpreter modülünün editörü çıkartılmış hali. Bu yüzden de programı dağıtsanız bile, programınız inceleyemeyecektir.

Gelelim editöre; bence gayet güzel hazırlanmış. Bazı ufak tefek eksiklikleri olmasına rağmen *(CygnusEd ile karşılaştırınca!),* gayet iyi ve hızlı çalışılabiliyor. Menü çubuğundaki fonksiyonlar yardımıyla listeniz üzerinde tüm gerekli global işlemleri yapabilirsiniz. Bu global işlemler Load, Save ve Search/Replace gibi temel işlemlerdir. Ayrıca isterseniz çalışma ekranını InterLace moduna geçirerek, ekrandaki satır sayısının iki katına çıkmasını sağlayabilirsiniz.

Program yazarken ilk gözüme çarpan ve iyi bir avantaj da sağlayan yardımcı fonksiyonlardan biri, şartlı ve şartsız döngülerle ilgili. GFA BASIC, yazdığınız her satırı anında kontrol etmekte. Eğer bu satır bir IF ... THEN, FOR ... NEXT ya da SELECT CASE ... CASE gibi bir döngünün ilk satrn ise, bu döngünün tüm satırları otomatik olarak birkaç karakter ileriye itilir. Bu sayede programın hem düzenli gözükmesi, hem de hata aramaların daha hızlı olarak yapılabilmesini sağlamakta Kullanıcının boşluk koyarak düzen sağlamaya çalışması kaldırılarak daha hızlı bir çalışmaya izin verilmiş. Bu yöntem otomatik olarak gerçekleştirildiğinden, fazladan hafıza yemez. Oysa aralara boşluk koymanız, listenizin uzaması anlamına gelmekte. Zira her boşluk da bir ASCII karakter kodu anlamına gelmekte yer kaplamakta.

Bu yöntemin bir ufak dezavantajı, her satıra sadece bir komut yazılabilmesi. Bu programın listesini bir hayli uzatabilir.; fakat düzenli bir liste olacağını düşünürsek, bu hatayı da gözardı edebiliriz.

Programınızın başında değişken tanımlamak istiyorsanız, herbir değişken için ayrı bir satır yazmanız lazım. Bu da çok can sıkıcı bir olay. Listeleri yazmanıza yarayan editör bir hayli hızlı; bu sayede çok uzun listelerde istediğiniz yere gelmek çok kısa bir işlem. Editörün diğer iyi bir yanı ise markalamalara izin vermesi. Klavye tuşlarını kullanarak liste içinde istediğiniz yere görünmeyen markalar koyabilirsiniz. Daha sonra yine tuşları kullanarak, istediğiniz zaman bu markaladığınız yere anında gelmeniz mümkün. Bu klavyeyi hızlı ve verimli bir biçimde kullanabilen profesyonel programcılar için, çok yararlı bir fonksiyon. GFA BASIC editörünün, gayet kullanışlı olduğunu belirtmiştim; bunu destekleyen bazı fonksiyonlar daha var. Bunlardan ilki, folding tekniği adı verilen bir yöntem. GFA BASIC'te alt rutinler *(CALL ... SUB ... END SUB)* prosedür olarak tanımlanmalı. Bunun için, alt rutinin başına SUB yerine PROCEDURE sonuna da END SUB yerine RETURN gelmelidir. Bu prosedüre ait tüm rutinleri yazdıktan sonra, tekrar prosedürün ilk satırına *{PROCEDURE ...)* gelirseniz, o prosedüre ait RETURN dahil hiçbir satır gözükmez. Bu sayede, programın genelini incelemek gayet basit. Prosedürlerden birini editlemek ya da incelemek isterseniz, tekrar PROCEDURE ... satırının üzerine gelerek bir tuşa basmanız yeterli.

GFA BASIC'in önemli bir fonksiyonu daha var; Hata arama. GFA BASIC'in editöründe yazdığınız her satır, tek tek kontrol edilir ve hata varsa uyarı mesajı verilir.

Ayrıca GhA BASIC, eksik olan yere gereğinde ünlem ya da noktalı virgülü kendisi koyar. Bir döngüyü kapamadan *(FOR...NEXT'teki NEXT gibi)* programı çalıştırmaya kalkışırsanız, programınız kesinlikle çalışmaz.

Editörün diğer iyi huylarından biri de, hemen hemen her komut için kısaltmalar olması. Bu sayede, amatörler programlarını normalden daha hızlı yazabilirler. Ayrıca girilen tüm değişkenler, istenirse kontrol ettirilebilir *(New Names fonksiyonunu kullanarak).* Bu durumda programda her yeni değişken ismi kullandığınız anda bir pencere çıkacak ve değişken isminin doğruluğunu onaylamanız istenecektir. Bu yine amatörler için oldukça faydalı bir fonksiyon.

GFA BASIC, galiba en başarılı yarışmacılarımızdan biri; çünkü normal BASIC komutlarının yanı sıra, fazladan 350 komutu daha var! Bu komutlarla bit kaydırma, matematiksel işlemler *(ADD, SUB, MUL, DIV ve MOD)* sıraya koyma işlemlerini *(QSORT ve SSORT komutlarıyla quicksort ve shellsort)* rahatlıkla yapabilirsiniz. Ayrıca ses ve grafik olarak Amiga'nın tüm gücünü kullanabileceğiniz bazı komutlar da var. Grafik komutları arasında Amiga'nın 4096 renklik HAM modunu ya da 64 renklik ExtraHalfBrite modunu açan komutlar da var. SGET komutu yardımıyla komple bir grafik ekranını bir matris değişkenine kopyalayabilirsiniz. Fiil komutuyla kullanmak üzere 36 hazır temel brush var. Bunlarla bir bölgeyi ister noktalı, ister çizgili, isterseniz de karma şekilde doldurabilirsiniz. Ayrıca bir string değişkeni kullanarak kendi temel brush'larınızı da tanımlayabilirsiniz.

LOGO dilini kullananlar bilirler; bu dil yardımıyla, ekranda grafikleri son noktaya göre relatif olarak çizmek mümkündü. GFA BASIC'teki DRAW komutuyla aynı işlemi yapabilirsiniz. Bu arada x vey eksenlerini skalalayarak oranlı çizimler de yapmanız mümkün.

Programlarında animasyon kullanmak isteyenler için sprite ve bob'ların kullanımına izin verilmiş. Fakat bunların ikisi de AmigaBASIC'te olduğundan çok daha hızlı ve akıcı bir şekilde hareket edebilmekte. Ayrıca bunları tanımlamak için string değişkenleri kullanıldığından bir günde bile basit oyunlar yazabilirsiniz. DEFMOUSE komutuyla özel bir sprite da değiştirilebilmekte: Mouse işaretçisi. İsterseniz hazır 7 işaretçiden birini kullanın. isterseniz kendi işaretçinizi kendiniz tanımlayın. Bu arada tanımlanan mouse işaretçisinin gereğinde sadece bir pencereye ait olmasını sağlayabilirsiniz. Bu şekilde 7 ayrı pencerede 7 ayrı mouse işaretçisi kullanabilirsiniz. Pencerelerden birini seçtiğinizi anda mouse işaretçisinin görünümü değişecektir.

Biraz da sistem rutinlerinin kullanımına bakalım; pencereler, GFA BASIC'te istenildiği gibi dizayn edilerek kullanılabilir. Bu arada normalde AmigaBASIC'ten mümkün olmayan intuition fiaglannı kullanmak da mümkün. Ayrıca her pencereye ayrı bir message port *{pencereyle ilgili sistem mesajların gönderilip alınabileceği*

daîa tablosu) açarak, o pencerede yapılan girdi/çıktıları otomatik olarak kontrol edebilir ve belirlediğiniz alt-rutine ya da prosedüre dallanabilirsiniz *(ON MESSAGE GOSUB).*

Hazır şartlı dallanma komutlarını inceliyoruz, diğer basit şartlı dallanmalara da bakabiliriz. **ON MENU KEY** ve **ON MENU BUTTON** ile sağ tuşa basılıp basılmadığını kontrol edebilirsiniz.

Menü çubuğundaki pull-dovvn menülerin hepsini string değişkenleriyle tanımlayabilir ve ayrıca menülerdeki checkmark fonksiyonunu da kullanabilirsiniz. İstediğiniz her menü fonksiyonuna ayrı bir tuş tanımlayıp fonksiyonlara daha hızlı erişmeyi sağlayabilirsiniz.

GFA BASIC'e eklenen iki özel pencere yardımıyla belli bir işlemin sonucunu doğrulamak için sistem requester'ını kullanabilirsiniz. Fakat burada, üç seçenek hakkına sahipsiniz. Yapılan seçim, bir değişkene saklanır.

Dosyalama/kartoteks programı hazırlayanlar için gayet güzel bir komut da hazır olan Load/Save penceresini kullanmanızı sağlıyor.

INLİNE komutu, yararlı komutlar arasında. Bu komutla, program içinde hafıza ayarlamayı otomatik olarak yapabilirsiniz. Bu sayede grafik ya da sesi yüklemek için ayrı bir tampon bölge *(buffer)* açmanıza gerek kalmaz. Bu komutu kullanan programlarınıza Assembler ya da C dilinde hazırlanmış ufak rutinleri de sorunsuz olarak ekleyebilirsiniz.

Sistem rutinlerini kullanmak isteyen profesyonel programcılar için EXİT Dos, Graphics, intuition, DiskFont, layers ve WorkBench library'lerin rutinleri komut gibi çağrılabilmekte. Bunlar için AmigaBASIC ya da HiSoft BASİC'de olduğu gibi daha önceden dosyaları yardımıyla BMP dosyalarını oluşturmanız gerekmemekte!

GFA BASIC'in compilerine gelince; compiler iki şekilde de çalışabiliyor: Dilerseniz doğrudan çalışır dosya yaratabilirsiniz, dilerseniz de link edip dosya yaratırsınız. İkincisini seçtiğinizde daha sonra **ALINK** ya da **BLINK** programlarını (C *disketlerinde bulabilirsiniz)* kullanarak hazırladığınız programa, istediğinizi ya da Assembler modüller eklemeniz gayet basit. Bu sayade programın hız gerektiren kısımlarını makine dilinde hazırlayarak verimi maksimuma çıkarabilirsiniz.

Son olarak da vereceğim iki sa test sonucu yardımıyla karşılaştırma yapabilirsiniz:

Floating point sayı kulanılarak yapılan 10000 bölme işi-GFA Interpreter'da 3.4 saniye sürerken, aynı işlem Compiler'dan geçirilince 1.5 saniye sürmekte. Oysa Amiga BASIC bu işlem için 26.0 saniye harcamakta.

10000 işlemli bölmeyi integer sayıya uyguladığımızda Interpreter 2.6, Compiler 0.5 saniye harcamakta. AmigaBASIC hız değişmeyip yine aynı kalıyor.

Gelelim ikinci testimize; burada da **FOR ... NEXT** döngüsü kullanıp l'den 100000'e kadar saydırılıyor. İlk rak floating point sayılarla: Interpreter 6 saniye, Compiler 4.4 saniye, AmigaBASIC ise 40.0 saniye.

Aynı işlemi integer sayılara uyguladığımızda, interpreter iki kat hızlanarak 3 saniyeye düşmekte, compiler ise bu durumda 1.4 saniye harcamakta. Amiga BASIC maksimum hızına ulaşarak 20.0 yede döngüyü bitirmekte.

Eh, bu kadar tanıtım yeter, artık karar sizin. İster AC-BASIC Compiler'ı. İsterseniz HiSoft BASIC'i ya da GFA BASIC kullanın. Her üç durumda da sonunda memnun kalacağınıza eminim. Ne olsa programlarınızın normalden hızlı çalışması sizi ve programlarınızı kullananları sevindirecektir.

Bu üç program arasında benim favorim GFA BASIC oldu. Nedeni de bu kadar yeni komut, düzen ve modülerlik olması Umarım bu yazı doğru seçimi yapmanıza yardımcı olur. Hepinize başarılı günler.

BURAK ÖZDEMİR

Merhaba arkadaşlar. Bu ayki yazımızda grafik komutlarına biraz ara verip; AMOS'un **'string'** fonksiyonlarını anlatacağım. *{Bu bölümden itibaren karakter değişkenlerinden kısaca string diye söz edeceğim.)* Bu fonksiyonlar sayesinde, AMOS sadece üstün grafik özelliklerine sahip bir demo programı olmaktan çıkıp, adventure oyunları yazabileceğiniz ve kelimeler üzerinde istediğiniz gibi oynayabileceğiniz bir program haline gelmekte.

Bu sayımızda AMOS yazımıza bir de yenilik ekledik. Siz değerli okuyucularımızdan AMOS'la ilgili öyle çok soru alıyoruz ki bunları okuyucu mektupları köşemize sığdıramıyoruz. Bunun üzerine bu sayımızdan itibaren, bu bölümün sonuna yeni bir okuyucu mektupları bölümü eklemeye karar verdik. Bu bölümde AMOS ile ilgili merak ettiğiniz, öğrenmek isteyipte sormaya çekindiğiniz konuları açıklayacağım.

Şimdi gelelim bu ayki komutlarımıza:

KOMUT: Left$
KULLANILIŞI:
a$=left$(b$,n)
left$(b$,n)=a$

Bu komut bir string'in soldan başlamak üzere 'n' kadar karakterini etkiler. Birinci kullanılış biçiminde b$ değişkeninin solundaki ilk 'n' harf a$ değişkenine atanır. Bu durumun tersi ikinci kullanılış biçiminde geçerli olur. Bu sefer b$ değişkeninin ilk 'n' harfi a$ değişkeninden alınır.

Örneğin;
Print left$("AMIGA DÜNYASI",5)
komutu ekrana AMIGA yazar.

KOMUT: Right$
KULLANILIŞI:
a$=right$(b$,n)
right$(b$,n)=a$

Bu komut aynı left$ gibi çalışır. Aralarındaki tek fark bu sefer karakterleri soldan değil de sağdan itibaren kopyalamasıdır.

Örneğin;
Print right$("AMIGA DÜNYASI",7)
komutu ekrana sadece DÜNYASI yazacaktır.

KOMUT: Mid$
KULLANILIŞI:
a$=mid$(b$,s,l)
mid$(b$,s,l)=a$

Bu komut diğer iki komuttan daha güçlüdür. String'in istediğiniz her yerine ulaşabilmenizi sağlar. Komut b$ değişkeninin 's' numaralı karakterinden başlamak üzere T tane karakterini etkiler.

Örneğin;
Print mid$("AMIGADUNYASI",7,5)
komutu ekrana DÜNYA yazar.

KOMUT: Instr
KULLANILIŞI:
f=instr(a$,b$[,n])

Instr komutu a$ değişkeninin içinde b$'ı arar. Eğer bulursa T değişkenine b$'ın a$'ın hangi karakterinden başladığını atar. Bulamazsa f=0 olur. Eğer aramaya a$'ın en başından değil de başka bir yerinden başlamak istiyorsanız, bunu 'n' değişkeni ile belirtebilirsiniz. Bu sefer komut aramaya a$'ın 'n'inca karekterinden başlar.

Örneğin;
Print instr("AMIGA DÜNYASI","DÜN")
Print instr("AMIGA DÜNYASI","a")
Print instr("AMIGA DÜNYASI","a",2)
Print instr("AMIGA DÜNYASI","a",6)
komutları ekrana sırasıyla 7,1,5 ve 11 yazacaktır. Aşağıdaki programda bu komutu kullanarak yazılmış ve bir string'deki kelimeleri sayan bir prosedür yazdım.

```
Rem**                                **
Rem**      AMIGA DÜNYASI             **
Rem** written by Burak Ozdemir       **
Rem**   AMOS copyright 1990          **
Rem**        Mandarin/Jawx           **
Rem**                                **

Do
Input A$
A$=A$+""
WORDCOUNT[A$]
Print Param
Loop
Procedure WORDCOUNT[W$J
N=0
I=-l
Do
F=Instr(W$,"",I+l)
If F=0 Then Exit
Inc N
I=F
Loop
End Proc[N]
```

KOMUT: Upper$
KULLANILIŞI:
a$=upper$(b$)

Bu komut bir string'deki küçük harfleri büyük harflere çevirir.

KOMUT: Lower$
KULLANILIŞI:
a$=lower$(b$)

Bu komut deminkinin tam tersidir. Bir string'deki büyük harfleri küçük harflere çevirir.

KOMUT: Flip$
KULLANILIŞI:
a$=flip$(b$)

Bir string'i tersine çevirmek istiyorsanız, bu komutu kullanabilirsiniz.
Örneğin;
print flip$("amiga")
komutu ekrana agima yazacaktır.

Bu komuta ömek olarak yazdığım program, verilen bir string'i önce kelimelere ayınr, sonrada bunları tersinden yazar.

```
Rem** ********************** **
Rem**     AMIGA DÜNYASI        **
Rem** written by Burak Ozdemir **
Rem**  AMOS copyright 1990     **
Rem**        Mandarin/Jawx     **

Do
Input A$
L=Len(A$)
B$=""
A$=A$+" "
N=1
I=1
Do
F=Instr(A$," M)
If F=0 Then Exit
S$=Mid$(A$,N,F-N)
D$=Flip$(S$)
B$=B$+D$+""
I=F+1
N=F+1
If F=L+1 Then Exit
Loop
Print" "+B$
Loop
```

KOMUT: Space$
KULLANILIŞI:
a$=space$(n)

Bu komut 'n' kadar boşluk içeren bir stiring yaratır.
Örneğin;
Print "bu program 10"; space(10); "boşluk yazar"

KOMUT: String$
KULLANILIŞI:
a$=string$(b$,n)

Bu komut b$ değişkeninin ilk karakterinin 'n' tane kopyasını a$ değişkenine atar.

KOMUT: Chr$
KULLANILIŞI:
a$=chr$(n)

Bu komut a$ değişkenine ascii kodu 'n' olan karakteri atar.

KOMUT: Asc
KULLANILIŞI:
c=asc$(a$)

Bu komut chr$ komutunun tersidir. Bir karaktere ait ascii kodunu belirler.

KOMUT: Len
KULLANILIŞI:
a=len(a$)

Bu komut yardımıyla bir string'in uzunluğunu öğrenebilirsiniz.
Bu komut yardımıyla çok basit bir şifre programı yazmak mümkündür:

```
Rem** ********************** **
Rem**     AMIGA DÜNYASI        **
Rem** written by Burak Ozdemir **
Rem**  AMOS copyright 1990     **
Rem**        Mandarin/Jawx     **
Rem************************** **
Do
Print "yazi dizisini girin"
Input A$
Print "şifreyi girin"
Input B
Print "şifreleniyor!"
C$=""
ForI=lToLen(A$)
C$=C$+Chr$( Asc(Mid$( A$,1,1 ))+B)
Next I
Print "işlem tamam"
Print C$
Loop
```

Yukarıdaki programın şifrelediği stringlerin şifrelerini çözmek için aynı işlemi tersinden yapan bir program yazmak yeterlidir:

```
Rem** ********************** **
Rem**     AMIGA DÜNYASI        **
Rem** written by Burak Ozdemir **
Rem**  AMOS copyright 1990     **
Rem**        Mandarin/Jawx     **
Rern** ********************** **
Do
Print "yazi dizisini girin"
Input A$
Print "şifreyi girin"
Input B
Print "şifre çözülüyor!"
C$=""
For I=l To Len(A$)
C$=C$+Chr$(Asc(Mid$(A$,I,l))-B)
Next I
Print "işlem tamam"
Print C$
Loop
```

KOMUT: Val
KULLANILIŞI:
b=val(a$)
b#=val(a$)

Bu komut bir string'in içindeki rakamları 'b' değişkenine aktarır. Eğer herhangi bir sebepten ötürü bunu yapamıyorsa b=0 olur.
Örneğin;
b=val(" 12.321") ile b= 12.321" aynı anlama gelir.

KOMUT: Str$
KULLANILIŞI:
a$=str$(n)

Bu komut matematiksel bir değişkenini değerini bir karakter değişkenine atar.
Bunlardan başka iki tanede genel dizi komutu vardır. Bu komutlar her türlü dizilerde kullanılabilir.

KOMUT: Sort
KULLANILIŞI:
sort a(0)
sort a#(0)
sort a$(0)

Bu komutla bir dizinin elemanlarını sıraya dizebilirsiniz. Aşağıdaki program verilen isimleri bu komut yardımıyla sıraya dizer.

```
Rem** ********************** **
Rem**     AMIGA DÜNYASI        **
Rem** written by Burak Ozdemir **
Rem**  AMOS copyright 1990     **
Rem**        Mandarin/Jawx     **
Rem** ********************** **
```

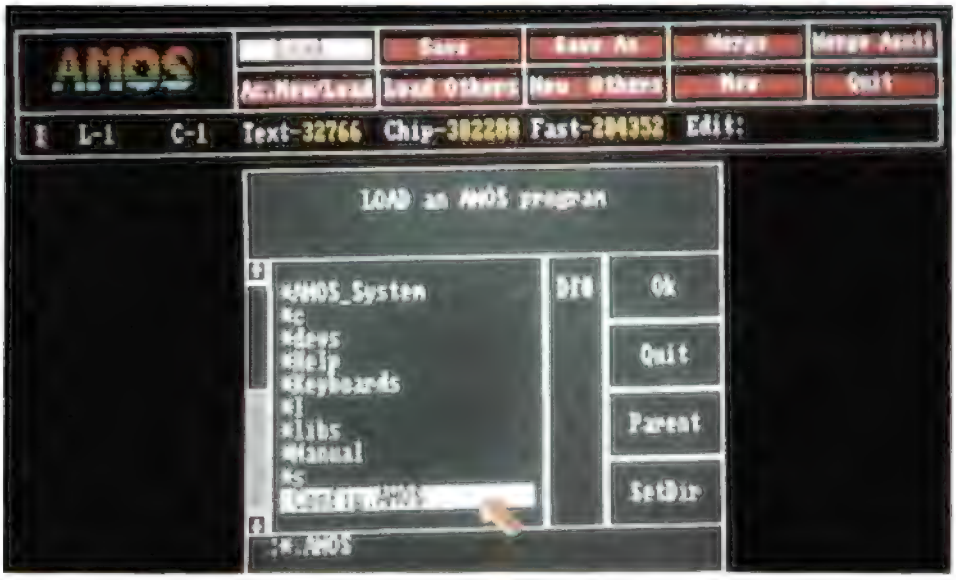
```
Input "isim sayisi=";N
Dim A$(N)
For I=1 ToN
Print "isim ";I;"=";
Input A$(I)
Next I
Sort A$(0)
For 1=1 To N
Print A$(I)
Next I
```

KOMUT: Match
KULLANILIŞI:
r=match(a(0),b)
r=match(a#(0),b#)
r=match(a$(0),b$)

Aşağıda bu komutla ilgili bir örnek program yazdım. Bu program yazı ile, sıfırdan 999999'a kadar olan sayıları kelimelerine ayırıyor ve bu kelimelerle eş anlamlı sayılar yazıyor. Örneğin 'on dokuz bin yedi yüz otuz altı* yazınca, bunu '10 9 KKK) 7 100 30 6' olarak çeviriyor. Programa birkaç rutin daha ekleyerek bu sayı dizilerini gerçek rakamlara da dönüştürmek mümkün.

```
Rem**                    AMIGA DÜNYASI
Rem**     written by Burak Ozdemir   **
Rem**       AMOS copyright 1990      **
Rem**                    Mandarin/Jawx

Dim R$(21)
Dim Q(21)
For I=1 To 21
Read R$(I)
Next I
For 1=1 To 21
Read Q(I)
Next I
Input "sayi=";S$
S$=S$+""
Rem
Rem kac kelime
Rem
K=0
For I=1 To Len(S$)
If Mid$(S$,l,l)=" "Then K=K+1
Next I
Print "kelime savisi=";K
Dim K$(K)
Dim W(K)
N=l
For 1=I To K
F=lnstr(S$," ",N)
K$(I)=Mid$(S$,N,F-N)
N=F+1
Next I
Print "kelimeler="
For I=1 ToK
Print KS(I)
Next I
For I=1 To K
R=Match(R$(0),K$(I))
W(I)=Q(R)
Print W(I)
Next I
Print "rakamlar"
For I=1 ToK
Print W(I)
Next I
```




```
   Data "alti"."altmiş", "bes","bin","bir"
   Data "doksan","dokuz","dört"."elli","iki"
   Data "kirk","on","otuz","sekiz". "seksen"
   Data "sifir", "uc","yedi","yetmiş"
   Data "yirmi","yuz"
Data 6,60,5,1000,1,90,9,4,50,2,40,10,-
30,8,80
Data 0,3,7,70,20,100
```

Sıra geldi okuyucu köşemize. Bu ayki şanslı okuyucumuz Biga/Çanakkale'den sayın Dr. **Ali Hatay.** Bu okuyucumuzdan sürekli mektup almamıza rağmen ancak cavap verme imkanı bulabildik. Bunun sebebi her ay sınırlı sayıda mektuba cevap verebilmemiz. Şimdi tekrar ilginize teşekkir edip sorularınızın cevabını veriyorum:

İlk olarak AMOS'da kalın çizgi çizmek için bir komut olup olmadığını sormuşsunuz. Bunun için özel bir komu mevcut değil. Tabi bu kalın çizgilerin çizilemiyeceği anlamına gelmiyor. Bunu ayrı prosedürler tanımlayarak kolayca yapabilirsiniz. Gelecek sayımızda bunlara çeşitli örnekler vereceğim.

Değişkenleri sıfırlayıp oyunu yeniden başlatmak için, oyunun bittiği yere 'run program ismi.amos' yazmak yeterli olur. Bu şekilde program bitmeden evvel kendini yeniden çalıştırır. Yine bu tekniği kullanarak başka programlarıda çalıştırmak mümkündür. Böylece adventure oyunları gibi çok bellek isteyen programları birkaç değişik parçada hazırlayabilirsiniz.

Karakter setleri ve komut kısaltmalarını ise geçen sayımızda yazmıştım.

Sonix ve soundtracker gibi müzik programlarının modüllerini AMOS"da çalmak için AMOS disketlerinin içinde iki adet program mevcut. Bunları kullanarak bu müzikleri AMOS'da çalabilirsiniz.

Bu ayki yazımızda burada bitiyor sevgili arkadaşlar. Bir dahaki sayıda buluşmak üzere hoşçakalın.

CEM GENCER

Merhaba animatörler!!! Yeni bir Sculpt yazısında yine sizinle beraberiz. Bu bölümde, geçen ay kaldığımız yerden devam ederek script komutlarının geri kalanlarını hızlı olarak açıkladıktan sonra yazı için ayrılan sayfaların yettiği sürece programda açıklanmamış bölümleri göreceğiz. Bu şekilde programın her tarafını açıkladıktan sonra artık istediğiniz animasyonları yapmak size kalmış.

Sculpt/Animate 4D'yi bitirdikten sonra, artık diğer programlara da başlayacağız. Bunlar arasında ilk önce **TurboSilver** 3.0 ve ardından da geçen ay kısaca bahsetmiş olduğum **Imagine** programı. Bu iki program birbirine benzediğinden TurboSilver yazısı uzun olacak; fakat buna karşılık da Imagine bir hayli kısa sürecek.

Bu ay yazımıza ek olarak bir de yardımcı program açıkladım. **Vista** isimli bu program sayesinde dağ ve ada objelerini kolaylıkla yaratabilirsiniz. Fakat bu programın tek kötü yanı, objeyi TurboSilver dosyası olarak kaydetmesi. Bu sorunu da **Interchange** gibi bir aktarım programını kullanarak ortadan kaldırabilirsiniz. Eğer Interchange elinizde yoksa, **Modeller 3D** size bu konuda yardımcı olacaktır.

Gelelim animasyon çevrelerindeki yeni haberlere. İlk haberimiz Commodore'dan: Amiga 3000'den sonra çıkartılan ilk alet olan A3000Tnin Amiga 3000'den hemen hemen hiçbir farkı yok. Profesyonel alanlarda kullanım için hazırlanan bu yeni modelde expansion slotlarının sayısı 8'e çıkarılmış. Bu sayede aynı anda 8 kartı Amiga'nıza bağlayabilirsiniz. Bu slotların tümü, A3000'de olduğu gibi ayrı bir plaket üzerinde değil de ana plaket üzerinde bulunmakta. 25 MHz çalışan sistem, 3 MByte hafızayla donatılmış. Fakat A3000'de olduğu gibi 4 MByte kapasiteli RAM cipleri kullanıldığında bu hafıza 18 MByte kadar *(intern)* çoğaltılabilmekte. A3000T'ler iki model halinde bulunmakta: 100 ya da 200 MByte harddiskli. Her iki harddiskin erişim süresi gayet düşük, 19 milisaniye. Çözünürlük ise 1280 * 512'ye kadar uzanabilmekte.

Yeni çıkan kartlar arasında bir de frame buffer var. Bu kan A2000 ve A300O'ler için dizayn edilmiş ve 16777216 rengin kullanımına izin vermekte. Maksimum 910*576 piksellik çözünürlüğe erişebilen kart. ayrıca Broadcast stüdyolarda kullanmak üzere RGB ve Comp-Sync sinyalini hem PAL. hem de NTSC olarak verebiliyor.

Real 3D ray-tracing ve animasyon programının iki yeni versiyonu daha piyasaya sürülmüş durumda: **1.3** ve **Turbo** versiyonu. Her iki versiyonda da yeni eklemeler var. Bu fonksiyonlar arasında daha kaliteli ve rahat animasyonların yapılmasını sağlayan bazı yardımcı öğeler de mevcut. Ayrıca program artık rotasyon objelerini de destekleyebilmekte. Bu sayede bir eksen etrafında devamlı dönen objeler eskiye göre çok daha rahat ve hızlı bir şekilde yaratılıp hesaplanabilmekte.

Amigaoberland firması tarafından TurboSilver ve Imagine için yeni obje disketleri çıkarılmış. Bildiğiniz gibi bu firma daha önce bazı obje disketleri çıkarmıştı: Architectural Design Disks, Human Design Disks, Future Design Disks, Space Design Disks, Landscapes Design Disks ve Pet Disks. Yeni çıkan obje disketleri ise: Veselles, Vehicles ve Technical. Bu disketler de **Forms** & **Details** disketleri listesine eklendi.

Lechner firması her türlü animasyon ve DeskTop Video işlerinde kullanabileceğiniz bütün cihazları satışa sunmuş. Her türlü video kameradan ve video kayıt cihazlarının tüm modellerinden video mikserlere kadar birçok alet bulunduran firma, Amiga için bulunan tüm kartları da listesinde eklemiş.

Art Department Professional ve **Image Link** programlarıyla, herhangi bir çözünürlükteki resim, diğer çözünürlüklere rahatlıkla geçebilmekte. Ayrıca renklerle de oynayabilmenize izin veren bu programların kısa süre içinde ülkemize gelmelerini dileriz.

Eh, zannederim bu kadar yenilik yeter. Ne de olsa daha açıklanması bitmemiş bir program bizi bekliyor.Bu yüzden hemen ona geçmek istiyorum.

S C U L P T / A N I M A T E 4D
sonlara yaklaşırken...

Demin de belirttiğim gibi geçen ay script komutlarında kalmıştık. İşte bunların devamını aşağıda bulabilirsiniz:

* SPIn <*değer1*> <*değer2*>

Seçilen noktaları belli bir eksen üzerinde döndürürken, aynı zamanda basamak noktalarında yeni noktalar yaratır. Bu sayede bardak gibi cisimler rahatlıkla yapılabilir. İlk değer döndürme basamaklarının adedini, ikinci değerse toplam dönme açısını belirler.

* MAKe HELix <*değer1*> <*değer2*>

Spiral yaratmak için kullanılır. Seçilmiş olan noktalar spiral bir şekilde kaydırılır ve çoğaltılır. İlk değer her dönüş sırasındaki basamak adedi, ikincisi ise toplam basamak adedidir.

* ADD SPHere <*değer1*> <*değer2*>

İlk değer kürenin çapı, ikincisi ise yüzey alt-bölünme sayısıdır.

* TAKe NUMber of FRAmes <*değer*>

Animasyonda toplam kare adedini belirlemek için kullanılır.

* TAKe PREview SIZe FUL1
* TAKe PREview SIZe HALf

Bu iki komut sırasıyla, animasyon prova gösteriminde ekran boyutunu komple ekran ya da 1/4 boyutunda tanımlamaya yararlar.

* TAKe MOTion BLUr YES
* TAKe MOTion BLUr NO

Animasyonda daha gerçekçi bir görünüm sağlamak için görüntü aralarında biraz distorsiyon *(bozulma)* yaratılmasını ya da kullanılmamasını sağlarlar.

* TAKe RAM YES
* TAKe RAM NO
* TAKe RAM ECOnomy

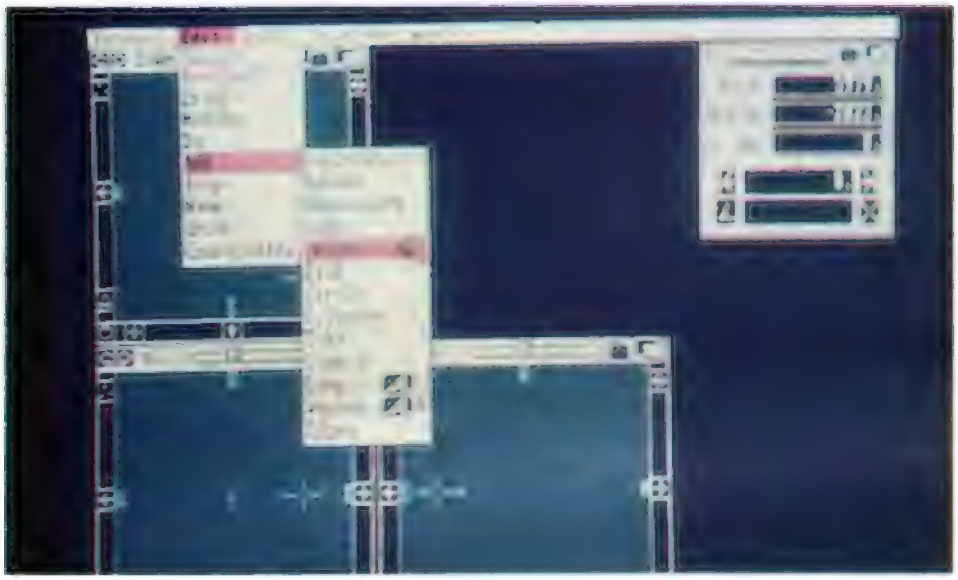
Bu üç komut sayesinde animasyonun ne kadar hafıza kullanacağını ayarlayabilirsiniz.

* TAKe SAVe IMAges YES
* TAKe SAVe IMAges NO

Animasyonun tüm karelerinin resim olarak da diskete kaydedilmesini ya da kaydedilmcmesini belirlerler.

*TAKe LOOpLOOp
* TAKe LOOp OSCillate
*TAKe LOOpNONe

Animasyon akışını belirlemek için kullanılırlar. LOOP devamlı tekrar etmesi için, OSCILLATE de bitince geri sararak başa dönmesi içindir. NONE ile animasyon sadece bir defa gösterilir.



* TAKe ANImation DRAwer <*dosya ismi*>

Animasyonun disketle nereye kaydedileceğini belirler.

* TAKe FORcground <*dosya ismi*>

Animasyonda ön tarafa yerleştirilecek resim ismini tanımlamak için kullanılır.

* TAKe BACkground <*dosya ismi*>

Animasyonda arka plana yerleştirilecek resmin ismini tanımlamak için kullanılır.

* TAKe SAVe GLObal SCEne

Animasyon genel senaryo dosyasını diskete kaydeder.

* TAKe PREview

Animasyon, prova amacıyla tel grafik olarak gösterilir.

* TAKe LOAd GLObal SCEne

Animasyon genel senaryo dosyasını disketten yükler.

* TAKe RENder ALL

Tüm animasyonun hesaplanması için kullanılır.

* TAKe DELete ALL IMAges

Animasyona ait tüm hesaplanmış kareleri disketen siler.

* **TAKe** CURrent FRAme <*değer*>

Animasyonun istediğini/ karesine gitmenizi sağlar.

* TAKe **KEY** frame YES
* TAKe **KEY** frame NO

Bulunduğunuz animasyon karesini key-frame olarak tanımlamak ya da daha önceden yapılan tanımlamayı iptal etmek için kullanılır.

* TAKe DURation <*değer*>

Her karenin ekranda kalacağı süreyi tanımlamakta kullanılır.

* TAKe IMAgc DRAwer <*dosya ismi*>

Animasyona ait resimlerin kaydedileceği dircctory'yi belirler.

* TAKe SCEne DRAwer <*dosya ismi*>

Animasyonun genel senaryo dosyasının *(scene)* kaydedileceği dircctory'yi belirler.

* TAKe SAVe KEY FRAme SCEne

Animasyon içinde o an bulunduğunuz key-frame'in senaryo dosyası diskete kaydedilir.

* TAKe RENder FRAme

O an üzerinde bulunduğunuz kareyi hesaplamak için kullanılır.

* TAKe DELete CURrent IMAge

En son hesaplanan animasyon karesini *(resmi)* siler.

* TAKe LOAd KEY FRAme SCEne

Disketten bulunduğunuz key-frame'a ait senaryo dosyasını okur ve animasyonun ü/erinde gereken değişiklikleri otomatik olarak yapar.

* TAKe FRAme BUFfer <*dosya ismi*>

Animasyonun frame-buffer'lara gönderilmesi için gerekli data dosyalarını verilen isim altında oluşturur.

* TAKe NO FRAme BUFfer

Animasyonda fiaıne-buffer kullanma modunu kapatır, açılan dosyalar da bitirilerek kapatılır.

* SKY GRAduated <*değer1*> <*değer2*>

Gökyüzünün tonlu olmasını sağlar. İlk değer, gökyüzünün rgb olarak renk kodlarıdır. İkinci değer ise ufuk çizgisi etrafındaki gök rengidir. Gökyüzünde bu iki renk arası bir geçiş yaratılır.

* SKY SOLid <*değer*>

Gökyüzünün tek renkle kaplanmasını sağlar. Rengin rgb olarak kodu, komuttan sonra girilmelidir.

* SKY NONe

Gökyüzünün renksiz *(siyah)* olması sağlanılır. Bu, fazladan bir de gökyüzü hesaplamalarını ortadan kaldırır.

* GROund NONe

Zeminin renksiz *(siyah)* olması sağlanır.

* GROund SOLid <*değer*>

Zeminin tek renkle boyanması sağlanır. Renk, rgb kodlama olarak girilmelidir.

*GROund CHEckered <*değer1*> <*değer2*>

Zeminin kareli olması sağlanır. Girilecek iki renk rgb olarak kodlanmalıdır. Bu iki renk karelerin renklerini belirler. Yalnız bu modu sadece animasyonda ya da resmin son halinde kullanmanızı öneririm, zira zemin kareli yapıldığında, hesaplama süreci bir hayli uzayacaktır.

* GROund SCAle <*değer*>

Kareli zemin kullanıldığında karelerin boylarının ayarlanması için kullanılır.

* ILLumination <*değer*>

Resmin ya da animasyonun bütünündeki ilüminasyonun belirlenmesi için kullanılır.

* ROTate CLOckwise <*değer*>

Seçilen noktalar saatin dönüş yönünde belirtilen adım kadar döndürülecektir. Bu dönüşün merkez noktası koordinat göstergeci olacaktır.

* ROTate Counterclockwise <*değer*>

Seçilen noktaları saatin dönüşünün tersi yönünde verilen değer kadar döndürecektir.

* WINdow North
* WINdow South
* WINdow East
* WINdow West
* WINdow Up
* WINdow Down

Çizim pencerelerinden birini seçmenizi sağlar. Bu, nokta döndüreceğiniz zaman çok önemli olduğundan kullanmanız gerekli olabilir.

* TRI-view SIZe <*değer1*> <*değer2*> <*değer3*>

Çizim için kullanılan üç pencerenin göstereceği blok miktarı buradan ayarlanabilir. İlk değer doğu / batı penceresinin göstereceği blok adedi, ikinci değer kuzey / güney penceresinde gösterilecek blok adedidir. Son değer ise aşağı/yukarı penceresinde gösterilecek blok sayısıdır. Hiçbir değer toplam boyutun onda birinden küçük olmamalıdır.

* REFRESH

Çizim pencereleri içeriklerini tekrar çizdirmek için kullanılır. Hareket ettirme sırasında çizilmesi unutulan nokta ya da doğru kalmışsa bunu bu komutu kullanarak görebiliriz.

* *(<değer1>,<değer2>,<değer3>)*

Koordinat göstergecini, sırasıyla x, y ve z eksenlerinde koordinatları belirtilen nokta üzerine yerleştirir.

* *[<değer1>,<değer2>,<değer3>]*

Koordinat göstergecini o anki bulunduğu yere relatif olarak eksenler üzerinde kaydırır.

* *(<değer1>,<değer2>,<değer3>)-(<değer4> ,<değer5> ,<değer6>)*

Belirtilen koordinatlarda iki nokta yaratır ve bu iki noktayı bir doğruyla birleştirir.

* MACRO *<harf> <script komutları>* MEND

Belirtilen harfe makro tanımlamaya yarar. Makrolar sayesinde bir dizi işlemi bir tuşa basarak gerçekleştirebilirsiniz. Tuşa basıldığında script komutları sıralarıyla gerçekleştirilir. Eğer *<ALT>* kullanarak bazı tuşlara işlem tanımlamışsanız, makrolan yüklediğinizde bunlar silinecektir. Eğer tuşa makro tanımladıktan sonra *<ALT>* ile aynı tuşa menü fonksiyonu tanımlarsanız makronuz silinir ve tuşa bastığınızda artık tanımladığınız menü fonksiyonu gerçekleştirilir. Makro tanımlamalarını istediğiniz kadar uzun yapabilirsiniz. Ayrıca daha düzenli görünmesi için her komutu farklı satırlarda yazmalısınız.

* ERASETAKE

Hasızadaki animasyon genel dosyasını *(take)* siler.

* FACe COLor *<değer>*

Seçilen yüzeye renk tanımlamak için kullanılır. Renk rgb kodlama olarak girilmelidir.

* SET FACe COLor

Seçilen yüzeyin rengini set etmenize yarar *{bkz. EDIT FACE).*

* SMOothing OFF
* SMOothing ON

Ray-trace modlarından birinde resim hesaplarken çizgi kırılmalarını engellemek için renkleri uygunlaştırma işlemini açar/kapar.

* SET SMOothing

Yüzeye ait smoothing tanımlamasını *(ON I OFF)* set etmeye yarar *(bkz. EDIT FACE).*

* TEXture *<isim>*

Yüzey için izin verilen texture'lerden birini seçmenizi ve yüzeyin bu texture ile kaplanmasını sağlar *(bkz. EDIT FACE).*

*SET TEXture

Yüzey texture'unu set etmenizi sağlar *(bkz. EDIT FACE).*

* BLEnd FACe COLor

Yüzey renklerinin ortalamasının alınmasını sağlar *(bkz. EDIT FACE).*

* FETch FACe SMOothing
* FETch FACe TEXture

Yüzey tanımlama ekranında set edilen son ayarlamaların kullanılmasını sağlar *(bkz. EDIT FACE).*

* LAMp COLor *<değer>*

Koordinat göstergecinin üzerinde bulunduğu lambanın rengini rgb kodlamasıyla değiştirmenizi sağlar.

* LAMp BRIghtness *<değer>*

Koordinat göstergecinin işaret ettiği lambanın parlaklığını ayarlamanızı sağlar.

* BLEnd LAMp COLor

Sahnedeki tüm lambaların ortalama renklerinin alınmasını sağlar.

* BLEnd LAMp BRIghtness

Sahnedeki lambaların parlaklıklarının ortalama değerinin alınmasını sağlar.

* FETch INDicated LAMp COLor
* FETch INDicated LAMp BRIghtness

Koordinat göstergecinin üzerinde bulunduğu lambanın rengini/parlaklığını bir önceki ayarlamada set edilen değerlere getirir.

* SET INDicated LAMp COLor
* SET INDicated LAMp BRIghtness

Koordinat göstergecinin üzerinde bulunduğu lambanın rengini/parlaklığını set etmeyi sağlar.

* SET COLor ALL LAMps
* SET BRIghtness ALL LAMps

Sahnedeki tüm lambaların renklerini / parlaklıklarını bir defada set etmeyi sağlar.

* KNOt INWard
* KNOt OUTward
* KNOt CALculated
* KNOt SPEcified *<değer>*
* KNOt REGular
* KNOt CUSp
* KNOt SPEEd *<değer>*

Knot fonksiyonu ile ilgili tüm işlemlerin otomatik olarak yapılmasını sağlar. Ayrıntılı bilgi için knotMarın *(eğrilerde düğüm noktaları)* anlatıldığı yere bakınız. Bu komutları kullanırken koordinat göstergecinin doğru knot'u göstermesine dikkat edin.

*TUMbleINTerpolated

* TUMble SPEcified *<eksen/> <eksen-2>*

Animasyondaki path *(yol)* üzerinde her adımda objenin/kameranın dönüş açılarını belirlemek için kullanılır. İkinci komuttaki değerlerin ilki doğu/batı eksenindeki, ikinci değer ise kuzey/güney ekseni üzerindeki dönüş miktarını belirler.

Eh, script komutları bu kadar. Yazımı bu aylık noktalamadan önce değişik bir script tipinden de bahsetmek istiyorum. Bu script, program yüklenir yüklenmez otomatik olarak yüklenecek ve çalıştırılacaktır. Bu yüzden bu script içersinde tüm tuşlara zevkinize göre değişik işlevler tanımlayabilir, gerekli tüm hazırlıkların da otomatik olarak gerçekleştirilmesini sağlayabilirsiniz.

Bunun için Sculpt/Animate 4D programını yüklediğiniz diskette ismi *<startup.-script>* isimli bir script dosyası oluşturmalısınız.

Bu makro dosyasını normal script dosyası tanımlar gibi herhangi bir text editörüyle yaratabilirsiniz. Burada dikkat etmeniz gereken en önemli konu, tüm komutların sizin belirlediğiniz sırasıyla yapıldığıdır. Ayrıca hataları minimuma indirmek için her script komutunu ayrı satırlara yazmanız gerekmekte.

Unutmayın, bu script dosyası disketin ana directory'sinde olmalı.

Bu aylık da yazımız burada bitiyor. Gelecek aya tekrar görüşmek üzere.
Hoşçakalın...

Superbase PROFESSIONAL

MAHMURE ÜNYELİ

Merhaba, geçen ay söylediğimin gibi, bu sayıda Superbase tanıtımını bitiriyoruz. Sizler de bizim gibi bu yazı dizisinin sonunu merakla bekler oldunuz herhalde. Neyse, işte final ...

RAPOR HAZIRLAMAK:

Forms Editor, bu form dizayn paketi ve ekran boyama aracı fonksiyonlarına ek olarak Superbase database dosyaları ile kullanılacak raporların üreticisi olarak da kullanılabilir.

Rapor, formun özel bir çeşitidir. Mevcut bir form üzerinde çalışıyorsanız, Forms Editor Report Menüyü kullanmanıza izin vermez. Project Menüden New seçildiğinde ya da mevcut bir Report (rapor) formu yüklendiğinde, bu menüden seçim yapabilirsiniz. Bu aynı zamanda Set Menüdeki Function seçeneği için de geçerlidir.

Bir rapor formunu kaydettiğinizde. Forms Editor düzenlediğiniz formun görünüş ve yapısal tanımlamalarını tutan ".sbv" uzantılı bir dosya yaratır. Fakat bir rapor yarattığınızda, Forms Editor başka bir dosya yaratarak isminin sonuna ".sbp" uzantısını ekler.

Report Menusunu kullanabilmek için, öncelikle Project New komutu ile Forms Editor temizlemek ve bir dosya açmak gerekir. Artık bir rapor hazırlamak için Report menü seçeneklerini kullanabilirsiniz. Ekranda oluşturulan herbir kutu, raporun başlık türü bir kısmını tanımlar. İstediğiniz alanları seçip yerleştirebilir, kolon ve grup başlığı gibi yazılar ekleyebilirsiniz. Bitirdiğinizde, formu normal yoldan kaydedebilirsiniz. Raporu Superbase'i ilk yükleyişte kullanmak için, ya bir form gibi raporu açmak ya da bir rapor programını çalıştırmak gerekir.

Raporlar, Superbase'de kullanılmak üzere Forms Editor ile ASCII çıkış üretirler. Renk, desen ya da çizgi içermez; resim çıkışı vermez. Yazılar genellikle sistem fontları ile görünür. Printer destekliyorsa, değişik yazı stilleri de belirtilebilir ve bunlar raporda çıkar.

Adım Adım Bir Rapor YaratamA:

Project Menüden New Form'u seçin. Raporda kullanılacak olan dosyalardan birini seçin. Bu, Repon menü seçeneklerini ve Set Function') açar. Aynı zamanda raporda kullanılmayacak olan seçenekleri kapatır.

Birden fazla dosya açıp kullanacaksanız, alanlar arasında link işlemini yapmanız gerekir.

Yazdırılacak Alanların Seçimi:

Report Menüden Select'i seçin. Forms Editor, ekrana üstünde SELECT yazan bir kutu yerleştirecektir. Bu kutu 3 satıra 240 kolon boyutlarındadır. Bu 240 kolonun sağda kalan kısmı umursanmaz. Size seçeneği ile bu kutunun büyüklüğü (satır boyu) değiştirilebilir.

Şimdi SELECT kutusu içine bir ya da daha çok dosyadan alan alıp yerleştirmek Set Field komutunu kullanın. Bir alanın yerini ve büyüklüğünü değiştirmek için Move ve Size'dan yararlanın. Alanın kutu içindeki pozisyonu, printer çıkışında yazının kağıt üzerine basılacağı yeri tanımlar.

Set Calculation komutu kullanılarak SELECT kutusuna türemiş alan ifadeleri yerleştirmek ve Set Text ile belirli mesajlar yazmak mümkündür.

SELECT kutusunun içine yerleştirdiğiniz herşey raporun vücudu olacaktır ve tekrarlanan her satır printer'dan çıkacaktır.

Rapor Başlığının Belirtilmesi:

Report Heading menü seçeneği, raporun her sayfasının başına yazılacak yazıları tanımlamak için kullanılır. Forms Editor, üstünde HEADING başlığı bulunan bir kutuyu ekranın en üstüne yerleştirir. Bu kutunun boyutu da Size seçeneği ile değiştirilebilir.

Bu kutu içine rapor başlığı olarak istediğiniz yazıyı yazın. Standart sistem fontu ve klavye karakterleri ile sınırlısınız.

Başlıkta standart sistem tarihi ya da saatinin görüntülenmesini isterseniz, bir hesaplama alanı gibi düşünmeli ve HEADING kutusu içine Set Calculation seçeneği ile yerleştirmelisiniz. Aynı şey sayfa numaraları için de geçerli. Bunlar sistem değişkenleridir ve TODAY, NOW ve PG olarak tek kelime ile girilirler. Verilen isim raporda görünmeyeceği için, hesaplamayı herhangi bir takma adla atayabilirsiniz.

HEADING kutusu. Forms Editor alan isimlerini otomatik kolon başlığı olarak kullanmadığı için kolon başlıklarını içerebilir.

Rapora Dipnot Eklenmesi:

Report Footing seçeneği, raporun her sayfasının altına eklenecek yazıyı belirtmek için kullanılır. Bu seçenekle ekrana ilk satırında FOOTING yazan bir kutu açılır. Bu kutunun boyutları değiştirilebilir.

Kutuya herhangi bir yazıyı ekleyebilir; sayfa numaralarını da HEADER yerine buraya yerleştirebilirsiniz.

Burada bir başlık, bir dipnot ve bir alan satırı içeren en basit rapor tipini adım adım hazırladık. Rapor formunuzu bu haliyle kaydedip, Superbase içinde kullanabilirsiniz. Fakat alt toplamlar ve başka hesaplamalar yapan daha ayrıntılı bir rapor yapısı oluşturmak isterseniz, kaydetmeden önce formunuza eklemeler yapmalısınız.

Gruplar:

Grup, esasen rapor için yapı oluşturan bir yoldur. Raporlar grupsuz hazırlanabileceği gibi, tek ya da çok gruplu olarak hazırlanabilir. Bir rapor çok gruplu olduğunda, grupların herbiri bir seviye olarak düşünülebilir. Mesela, bir Adresler raporu hazırlıyoruz. Ancak her şehir, bölge ve semt için ara toplam aldırıyoruz. Bu tür bir raporda üç seviye vardır.

Forms Editörde rapor hazırlarken, istediğiniz kadar grup ya da seviye belirtebilirsiniz.

Bir Grup Belirlemek:

Report Menüdeki Group seçeneği ile, Forms Editor bir alan ismi seçmeniz için bir diyalog penceresi görüntüler. Bu alan, raporun gruplanacağı alandır. OK ile onayladığınızda, Forms Editor rapor yapısında SELECT kutusunun üstüne ve altına iki kutu açar. Üstteki kutu BEFORE GROUP, alttaki ise AFTER GROUP olarak etiketlenir ve başlıkların yanına seçilen alanın ismi eklenir.

BEFORE GROUP Kutusu:

Bu kutu her grup değişiminde görüntülenmesini istediğiniz data ve yazıları içerir. Buraya SELECT kutusunda görüntülenmeyen alan adlarını koyabilirsiniz.

Müşteri No, Müşteri Adı
  Sipariş No, Sipariş Tarihi, Sipariş Miktarı
  Sipariş No, Sipariş Tarihi, Sipariş Miktarı
Müşteri No, Müşteri Adı
  Sipariş No, Sipariş Tarihi, Sipariş Miktarı
  Sipariş No, Sipariş Tarihi, Sipariş Miktarı
Müşteri No, Müşteri Adı
  Sipariş No, Sipariş Tarihi, Sipariş Miktarı
  Sipariş No, Sipariş Tarihi, Sipariş Miktarı

Sipariş No. Sipariş Tarihi. Sipariş Miktarı Burada, müşterinin adı veya hesap nosu çıbi müşteri bilgileri bir BEFORE GROUP kutusuna yerleştirilmiştir. İşlem datalan ise bir alan grubu olarak SELECT kutusunda görüntülenir.

\I TER GROUP Kutusu:

Bu kutuya, genel yazı ve data alanlarını yerleştirebilirsiniz: takat ara toplamlar gibi özel rapor fonksiyonları da ekleyebilirsiniz. Her grup değişikliğinde AFTER GROUP işlevini yerine getirecektir.

Özel rapor fonksiyonlarını kullanmak isterseniz. Set Function seçeneğini kullanmalısınız. Bu seçenek Set Field veya Calculation seçeneklerine benzer bir yolla çalışır. Set Function'ı seçip AFTER GROUP içinde fonksiyonun görünmesini istediğiniz yerinde klik yapmalısınız. Fonksiyonlar, sadece AFTER GROUP ve AFTER REPORT kutularına yerleştirilebilirler. Set Function diyalog penceresi görüntülendiğinde, fonksiyon kutularından birini klikleyim Seçtiğiniz kutudaki kelime seçim kutusuna kopyalanacaktır. Sonra bunu takip edecek alan ismini seçin. Aynı yerde birden fa/la alan yazılamayacağı için. burada sadece bir alan seçebilirsiniz. OK'u seçtiğinizde. Forms Editor AFTER GROUP içinde kliklediğiniz pozisyona bir alan yerleştirir.

Çıkısı alınacak grupların herbiri için özel fonksiyonlar isteniyorsa, bu işlem tekrarlanır.

Bir değişim kaydetmiş Grup alanının içeriğine referans vermek isterseniz, GROUP kelimesini kullanın:

Last Group was tor: GROUP

Bu sahte bir adla bir hesaplama olarak girilmelidir.

Çoklu Gruplar.

Eğer raporunuz çok sayıda grup veya seviye gerektiriyorsa. Report Group'u seçmeli ve herbiri için bir BEFORE GROUP ve bir AFTER GROUP kutusu hazırlamalısınız. Form Editör"ü otomatik olarak herbir yeni grup kutu çiftini Select kutusunun bir tarafına yerleştirecektir. Bu. raporun sıralanma düzenini belirler: bu yüzden grupları en büyükten en küçüğe doğru sıralanacak hiçimde hazırlamalısınız.

Rapor Fonksiyonları belirtme:

Raporun tek bir grup olarak görülmesinde bir düşünce yatar. Bir bütün olarak raporda toplamlar vb. elde etmek isliyorsanız bu gereklidir.

Report Menüden Report seçeneğini seçin. Form Editörü üst satırlarında BEFORE REPORT ve AFTER REPORT yazan fazladan iki kutu yaratır. BEFORE REPORT kutusuna okuyucuya bir not olarak rapor başlamadan önce görülmesini istediğiniz bir yazıyı koyabilirsiniz.

AFTER REPORT kutusunu ise rapor için tüm kayıtlar basıldıktan sonra, basılmasını istediğiniz herhangi yazı parçası. alan ve özel rapor fonksiyonlarını bastırmak amacıyla kullanabilirsiniz. Bunun için aynı aynı grup seçiminde yaptığınız gibi gerekli olan tüm parçaları seçin.

RAPOR FİLTRESİ:

Bir rapor filtre satırı, programın SELECT yönergesinin WHERE kısmı olarak gerektiğinde otomatik olarak yaratılır ve Superbase rapor programına yerleştirilir.

WHERE satırı, sadece raporda birden fazla dosya kullanıldığında birlikle kullanılacak dosyalarla ilgili bilgileri içerir. Rapor formunu kaydetmeden önce alan linklerini belirten tanımlamalar yapılmış olmalıdır. Sadece bir dosya kullanılıyorsa. WHERE satırı oluşturulmaz.

Rapor programını Superbase'in kendi içinden çalıştırdığınızda, program bir filtre diyalogu görüntüler: burada çalıştırdığınız anda kullanılmak üzere otomatik olarak üretilen filtre satırına ekstra şartlar ekleyebilirsiniz.

Hazırlanan bu geçici sarıları rapor programına yazıp, isterseniz yeni bir isimle kaydetmek de mümkündür.

SIRALAMA:

Gerektiğinde rapor için tanımlı bir sıralama esası üretilir. Forms Editor, bunu rapor yapor yapısındaki Grupların sırasından türetir ve bir ORDER satırı oluşturarak Superbase rapor programı içine yerleştirir. Rapor yapısında hiç grup belirtilmemişse. ORDER satırı SELECT kutusundaki ilk alanın ismini içerir.

Filtrede olduğu gibi. rapor programını Superbase içinden çalıştırdığınızda. ORDER satırına ekstra satır eklemek isteyip istemediğinizi soran bir diyalog penceresi görüntülenir. Kayıtları içerisindeki tarih ya da miktar bilgilerine göre sıralama yapmak isteyebilirsiniz.

Sıralama için kullanılan tüm alanlar verilen düzene bağlı olarak dizilirler. ORDER satırını, programı çalıştırdığınızda değiştirebilirsiniz.

RAPOR FORMUNU KAYDETMEK:

Project Menüdeki SAVE kullanılarak bir rapor formu tanımlanan tüm elemanları ile kaydedilir. Bu işlemle Forms Editor iki dosya oluşturur: Biri. raporu çalıştırmanıza izin veren sistem dosyası: diğeri de. Forms Editor içine yüklenerek değişiklik yapılabilecek olan dosya.

RAPORUN TANZİMİ:

Raporunuza mevcut ekstra özellikleri ekleyerek görünüş ve kullanışlılık farklılıkları ekleyebilirsiniz.

SAYFA BAŞLIĞI

Sayfa başlığının raporun her sayfasında yazılmasını islerseniz. Report Menüdeki Options seçeneklerinden **"Page before Reports"** seçeneğini işaretleyin. Böylece, BEFORE REPORT kutusunda yazılı olan başlık raporun her sayfasının başında tekrarlanacaktır.

SAYFA TOPLAMLARI:

Yine aynı seçenekle çıkan diyalog penceresindeki **"Page Before Totals"** seçilerek her sayfanın sonunda toplam alınmasını sağlayabilirsiniz.

RAPOR ÖZELİ

Options diyalog penceresindeki **"Summarize"** seçeneği. SELECT kutusunda belirtilen normal döküm ayrıntılarının yazılmamasını sağlayacaktır.

GRUPLARA GORE SAY LALAMA:

Rapor çıktısının her grubun dökümünden sonra sayla atlamasını sağlayabilirsiniz. Bunun için Report Options seçeneğinin diyalog penceresindeki **"Page On Group"** seçeneği kullanılır. Bu seçeneğin yanındaki yuvarlak kliklendiğinde. çıkan pencereden istediğiniz alan ismini seçin. Bu seçimle. Forms Editor uygun AFTER GROUP kutusunun en üst satırına EJECT kelimesini yerleştirir.

FORM VE RAPORLARIN KULLANIMI:

Superbase formları kullanılarak birden fazla dosyayı kapsayan gerçekten kompleks uygulamalar tespit etmek ve herhangi bir programlama yapmadan birçok standart veri işleme aktivitelerini yapmak mümkündür.

Formlar, üç ana iş için tasarlanırlar: dosyaları gözden geçirmek, dosyalara data girmek ve raporlama için çatı oluşturmak.

Rapor formları, diğer formlardan farklıdır. Database içinden bir rapor formunu açtığınızda, onu göremezsiniz: ancak çıkışını alabilirsiniz. Bunun sebebi, bir rapor formunun sadece bir rapor programı üretme yolu olmasıdır. Bir raporu açmak. Superbase'in programı çalıştırmasına sebep olur.

Tabu ki programlama yapmadan başarabileceklerinizin sınırları vardır. Formları, kayıl yaralına ve çağırma için kullanabilirsiniz: fakat, dosya ve kayıtların değişik yollarla ters bağlandığı kompleks dosya yapıları isterseniz, amacınıza ulaşmak için Superbase programına ihtiyaç duyabilirsiniz. Bu yüzden programlama dili karmaşık uygulamalar için idealdir.

BİR FORMU AÇMAK:

Superbase Professional disketini yükleyim Project Menüdeki Open kaleminin alt menüsündeki **FORM** seçeneği ile çıkan diyalog penceresinde o anki directoryde bulunan mevcut form dosyaları listelenir. Bu pencereden istediğiniz form dosyasını seçin. Bu işlem form dosyası ile beraber forma bağlı tüm dosyalan açacaktır. Her dosya ilk indeksine göre indekslenir ve pencerenin başlık çubuğunda form yapısındaki master dosyanın adı görüntülenir.

Form kapatıldığında açık olan dosyalar kapanmaz. Form açıkken bellek miktarınız yettiği ölçüde yeni dosya açabilirsiniz.

Tek Dosyalı Formlar:

Bir form içindeki alanlar sadece bir dosyadan almıyorsa, anlamak ve kullanmak basittir. Bu durumda Form View ile olduğu gibi çalışabilirsiniz. Tüm inceleme işlemleri kontrol panelindeki düğmelerle aynı yolla yapılabilir. Farklı bir sıra için aynı anda başka bir indeks açabilirsiniz. Data girişi de aynı yolla yapılır.

Çok Dosyalı Formlar:

Formda birden fazla alan kullanıldığında, durum biraz karışık. Farklı dosyalar arasındaki ilişkiyi iyi anlamak önemlidir.

Formda bir ya da daha çok alan kullanılır ve birbirine mantıksal bir yapıda bağlanabilir. Bu alanlar dosyalardan okunur-

ken, alan uzunluğu çağrılan alana tutarlı olarak ölçülendin lir. Biliyorsunuz, bu yapı Superbase Forms Editor'de Set Link seçeneği ile oluşturulur.

Her çok dosyalı form, bir kaynak (master) dosyaya sahiptir. Bu dosyanın adı, pencerenin başlık çubuğunda görüntülenir ve onun indeksi ilk indeks olarak yerleştirilir. Kontrol paneli düğmeleri ile dosya incelemelerinde, çağrılan data sırası olarak da bu master dosyanın sırası kullanılır. Başka bir dosyanın geçici master dosya olarak seçilmesi mümkündür, fakat Forms Editor içinden değişiklik yapılmadıkça daha önceki yapı sabit kalır.

Master dosya olmayan dosyalar, bir alan linki ile yapıya bağlanabilirler. Bu, query'deki bağlantı işlemine benzer. Superbase data disketi içindeki "Clients" örnek dosyası, birçok mevduatın ayrıntılarını göstermek üzere düzenlenmiş bir master dosya olarak hizmet eder. "Deposits" dosyası, "Lastname" (soyadı) alanı ile buna bağlanmıştır: Lastname.CLIENTS = Lastname.DEPOSITS. Clients kayıtları arasında ilerledikçe, Superbase bağlı olan Deposits dosyasındaki kayıtları çağıracak ve görüntüleyecektir.

Eğer bir forma bağlı birden fazla dosya varsa, Forms Editor içinde herbiri için buna benzer bağlantılar kurulmalıdır.

BİR FORMU İNCELEMEK:

Kontrol Paneli düğmeleri ile tanımlı görüntüde kullanılan yol, inceleme işlemi için en iyi yoldur. Bu düğmeleri klikleyerek master dosyadaki birinci, sonraki ya da bir önceki kaydı seçebilirsiniz. Diğer dosyalardan bulunacak olan alanlar varsa, Superbase onları otomatik olarak bulacak ve görüntüleyecektir. Bu işlem bazen çok kompleks dosya bağlantıları olduğunda, zaman alabilir.

Hızlı ileri ve geri düğmeleri de, aynı şekilde bir anda master dosyadan bir kayıt getirecek ve gereken yerde diğer dosyalardan kayıtları çağıracaklardır. Pause düğmesi ile işlemi bir an durdurup tekrar devam ettirebilir; Stop düğmesini klikleyerek tamamen durdurabilirsiniz.

AKTİF KAYIT/SAYFA SEÇİCİ:

O anki Kayıt (Current Record) düğmesi, çift fonksiyonludur. Form o anda görüntülenmiyorsa, bunun sebebi belki de System Status File gibi bir menü seçiminin yapılmış olmasıdır. Böyle durumlarda, formu yeniden görüntülemek için o anki kayıt düğmesine basılır.

Düğme, formunuz tek sayfalıksa normal şekilde çalışır. Ancak çok sayfalı bir form ise, o anki kayıt düğmesi bir sayfa seçici olarak da kullanılabilir. Düğmenin üzerinde sol mouse tuşuna basmak, ilk sayfada değilseniz formun bir önceki sayfasını; sağ mouse tuşuna basmak da bir sonraki sayfasını görüntüler.

İndeks Değiştirmek:

Dataların tanımlı olan sıradan farklı bir sırada görüntülenmesini isterseniz; Project Open Index'i seçerek çıkan pencereden istediğiniz anahtar alanı klikleyin. Superbase, değişikliği başlık çubuğunda gösterecektir. İnceleme kontrolları, artık master dosyadan kayıtları yeni indeks sırasına bağlı olarak seçecek ve bu sırada görüntüleyecektir.

Bağlı dosyalardaki kayıtlar, yine link yapısına bağlı olarak çağrılacaktır.

Master Dosyayı Geçici Olarak Değiştirmek:

Formları, master dosya olmayan bir dosyanın kayıt sırasına göre görüntülemek isteyebilirsiniz. Mesela faturalar formunu fatura numarası ya da müşteri numarasına göre incelemek isteyebilirsiniz. Fakat fatu-

ralarla müşteriler ayrı dosyalarda tutuluyor olabilir. İşte bu tür işlemlerde kaynak dosyanın geçici olarak değiştirilmesi gerekebilir.

Dosyaları, Project Open File seçeneğini kullanarak değiştirebilirsiniz. Açılan yeni dosyanın ismi. tanımlı indeksi ile beraber başlık çubuğunda görüntülenecektir.

Artık inceleme işlemleri bu yeni açılan dosyanın indeksine uygun kayıt sırasında görüntülenecek, fakat formun kayıtları yine linklere uygun olarak çağrılacaktır.

Lookup Düğmesi:

Master dosyadaki ya da geçici olarak değiştirilmiş yeni dosyadaki belli bir kaydı çağırmak için. Record Lookup düğmesi kullanılabilir. Bunu gerçekleştirmenin en kolay yolu, başlık çubuğunda görüntülenen dosya ismi ve indeksi kullanmaktır.

Superbase, istenen kaydı ya da verilen anahtarı bulamazsa anahtar değere en yakın bir diğerini çağıracak ve bağlı dosyalardan kayıtlaYa erişerek görüntüleyecektir.

Filtreler:

Filtreleme düğmesi, aktif dosya için bir filtreleme diyalogu çağırır. Filtreler, incelemenin önemli bir bölümünü oluşturur. İstediğiniz kayıt setini görüntülemek için kısıtlama koymak amacıyla, form tarafından kullanılan dosyaların hepsi için karmaşık şartlar tespit etmeniz mümkündür. Bu şartlar text, tarih, sayısal ya da zaman gibi herhangi bir alan tipi ile ve Superbase'in DML fonksiyonlarını içeren kompleks formüllerden oluşturulabilir. Bu kurallar için Filtreleme konusuna bakabilirsiniz.

Form tarafından kullanılan her dosya, kendi filtresine sahip olabilir. Bir filtre komut satırı farklı dosyalardan alan bildiremez.

Normal olarak, kullanıcının değişik zamanlarda farklı filtreler oluşturulacağı düşünülerek filtre komut satırı kaydedilmez. Ancak sürekli kullanacağınız bir filtre komut satırı oluşturmak isterseniz, her dosya için filtre satırını bir fonksiyon tuşuna saklamak ve kullanmak mümkündür.

Bu, o anki dosya için bir filtre yaratan SELECT WHERE komutu ile yapılabilir. Tipik bir filtre satırı şöyle olabilir:

SELECT WHERE FILE "Adresler" SOYADI LIKE "[a-e]*"

Bu tanımlama yapıldıktan sonra, dosya için her zaman mevcut bir filtre oluşturulmuş olur.

Tanımlı Görüntüyü Değiştirmek:

Superbase'in Record, Table ya da Form View olarak tanımlanmış görüntülerinden birini kullanmak isterseniz, bunu formu kapatmadan yapabilirsiniz. Set Menüden istediğiniz görüntü şeklini seçtiğinizde, form görüntüsü kapanacak ve istediğiniz görünüş ekrana yerleşecektir. Artık tüm inceleme ve menü işlemleri, bu formla ilişkisiz dosyada yapılacaktır.

Görünüş biçimini seçtiğinizde, normal olarak işlemleriniz için master dosya hazır olacaktır. Project menüden bu dosyayı değiştirmek ve işlemleri onun üzerinde yapmak mümkündür. Form, bundan etkilenmez ve forma döndüğünüz zaman master dosyayı tekrar açar.

Formu Yeniden Seçmek:

Tanımlı bir görünüş biçiminden form görüntüsüne dönmek için, Set menüdeki View seçeneği kullanılır.

Data Girişi ve Editleme:

Bir form açıldığında. Record menü seçenekleri bir dosya yerine forma uygulanır. Bunun anlamı, formda birçok farklı dosyadan alanlar kullanırsanız, örneğin Record Save seçeneği ile tüm bu dosyalarda bir kayıt yaratılacağıdır. Bu şekilde Record Menüdeki tüm seçenekler formda kullanılabilir.

Alan Giriş Sırası:

Formdaki alanlara bilgi girişi, Forms Editor'de tanımlanan sıraya uygun olarak yapılır. Bu her girişten sonra RETURN tuşuna basmanız şartıyla, sizin önce sağ üst köşedeki, sonra ortadaki ve en sonunda da sol üst köşedeki bir alana bilgi girişi yapabilmenizi sağlar. RETURN, kursoru bir sonraki alana geçirirken; SHIFT ve RETURN tuş kombinasyonu sıralama düzeninde bir önceki alana geçiş sağlar.

Giriş sırası dışında giriş yapmak istemezseniz, istediğiniz alanı klikleyerek

kursoru o alana yerleştirebilirsiniz.

Giriş sırası, Forms Editor içinden değiştirilebilir.

Data Girişi: Record New

Açık form içine yeni data girişi yapmak isterseniz, Record New menu seçeneği kullanılır. Superbase, formu, tüm alanları boş ve kursor giriş sırasındaki ilk alana yerleşmiş olarak görüntüler. Data girişine başladığınızda, validation ve calculation alanları dahil herşeyin aynı olduğunu göreceksiniz.

Sayfadan sefaya. Sayfa Seçici düğme ile geçebileceğiniz g'bi, data giriş sırasını takip edebilir ya da herhangi bir alanı doğrudan seçebilirsiniz.

Kaydı Saklamak: Record Save

Data girişini tamamladığınızda, 3 kayıt şeklinden birini kullanarak kaydı o anki directory içine saklayabilirsiniz:

. Amiga-S tuşları
. Record Menu Save seçeneği
. Mouse un sol tuşuna iki kez basmak

Her üç şekilde de işlemden önce doğrulama için bir diyalog penceresi görüntülenir.

Superbase, bir form içine data kaydettiği zaman, kaç kayıt yaratacağını ve bu kayıtları hangi dosyalar içinde oluşturacağını bulmak için formun çatısını kullanır. Form tek bir dosya kullanıyorsa, form sadece bir kayıt yaratacaktır. Dosyada tanımlanmış, ancak formda bulunmayan alanlar boş kalacaktır. Bu anahtar alan ise boşluklardan ibaret bir bilgi olarak uygun bir yere yerleştirilecektir.

Form birden fazla dosyadan oluşturulmuşsa, program, formda görüntülenen alanlardan herbiri için ait olduğu dosyada datanın değişmediğine ya da boş olduğuna bakmaksızın bir kayıt yaratacaktır.

Kompleks bir form için kayıtlan saklamak, özellikle disket kullanan sistemlerde biraz fazla zaman alabilir. Dikkatli sistem dizaynı bunu azaltacaktır tabii. Ama siz Record Menüden Batch'i seçerek mevcut RAM'i kullanarak, bir formun kaydedilip sonrakine geçişi arasındaki bekleme süresini kısaltabilirsiniz.

Bir Formu Editlemek:

Formu editlemek için herhangi bir menü kalemini seçmek zorunda değilsiniz. Değiştirmek istediğiniz alanı seçip klikleyin ve alan bilgisinde gerekli değişiklikleri yapın. Formu kaydettiğinizde, Superbase sadece editlenen kaydı değiştirecektir.

Aynı işlemi, Record Edit menü seçeneğini kullanarak da yapabilirsiniz.

Kayıt Kopyalama: Record Duplicate

Mevcut bir kayıtla benzer datalara sahip yeni bir kayıt yaratmak zaman zaman çok işe yarar. Aynı bilgileri bir kez daha yazmaktansa, kaydı kopyalayıp sadece gerekenleri değiştirmek daha anlamlı değil mi?

Record Menü'den Dublicate seçeneği, işte bu iş için kullanılır. Kopya kayıtı kaydettiğinizde, Superbase tıpkı Record New'de olduğu gibi yeni kayıtlar yaratır.

Data Silmek: Remove Record

Bu seçenek, aktif master dosyadan o anki kaydı siler.

RAPORLAR:

Rapor formları normal ekran formlarından farklıdır. Form. ekranda ya da printer'da görünmek üzere tasarlanmamıştır; sadece ekrana ya da printer'a çıkış verir.

Bir Raporu Çalıştırmak:

Bunun için iki yol vardır: rapor formunu açınak ya da rapor programını çalıştırmak.

Project Menüden Open Form'u seçerek istediğiniz rapor dosyasını açın. Rapor, disketten yüklenir yüklenmez çalıştırılacaktır.

İkinci yol, rapora diğer programlar gibi davranır. Program Open seçeneği ile istenen program ismi seçilerek yüklenir. Yüklenen program doğrudan çalıştırılır. Program kodu değiştirilmek ya da gözden geçirilmek istenirse, Program Edit seçilerek program editörü kullanılır.

Filtreleme Koşulu Eklemek:

Forms Editor, rapor programının içinde rapor formunun iç yapısından türeyen tanımlı karşılaştırma ve sıralama bilgilerini içeren bir WHERE satırı üretir.

Tanımlı karşılaştırma bilgileri, sadece rapor formunda birden fazla dosya kullanıldığında üretilir. Form genellikle;

WHERE Alan 1 DOSYA-A = Alan2.DOSYA-B ASK

şeklinde olur ve iki dosya arasında alanlar aracılığıyla kurulacak ilişkiyi belirtir. Satırın sonundaki ASK yönergesi, rapor programı çalıştırıldığında otomatik olarak tanımlı filtreye erişim sağlanır.

Superbase bu ifadeyi çalıştırdığında. Process Query Edit menü seçeneği istenmiş gibi, standart Query Filtre Tanımlama penceresini görüntüler. Filtre komut satırında değişiklik ya da ekleme yapmayacaksanız, OK'i kliklersiniz. Bu seçimden sonra sıralama düzenini belirtebileceğiniz Order diyalog penceresi görüntülenir.

Sıralama Koşulu Eklemek:

Rapor üreticisi, rapor formundaki gruplardan ya da grup yoksa query'nin SELECT satırındaki birinci alandan bir sıralama düzeni oluşturur. Raporu çalıştırdığınızda, ASK komutunu da içeren bir ORDER satırı türetilir. Bu satır, bir Query Order diyalog penceresi görüntülenmesine sebep olur.

Order satırına fazladan alanlar ekleyebilir ya da belli bir alan için büyükten küçüğe/küçükten büyüğe sıralama şekline dönüştürülebilir.

OK düğmesine basıldığında, seçimlerinizi onaylamanız için bir başka diyalog penceresi görüntülenir.

Yazdırma I Görüntüleme Seçeneği:

Çıkışa başlamadan önce, rapor programı çıkış cihazı olarak Screen (ekran) ya da printer seçmek için bir yönerge çalıştırır. Tercihinizi belirtip OK'i kliklediğinizde, rapor programı çalışmaya başlar.

Rapor Programını Değiştirme:

Bir rapor programında yapılabilecek değişiklikler, 3 alanda olabilir:

. Çıkış cihazı
. Sabit ya da extra filtreleme koşulları
. Sabit ya da extra sıralama koşulları

Çıkış Cihazı: Çıkış cihazı, aşağıdaki satırla seçilebilir:

REQUEST "REPORT TO PRINTER?",
"",I,A%:
IF A% THEN PRINT;

Çıkış cihazını printer olarak sabitlemek için. bu satırı kaldırın ve rapor programının sonuna TO PRINTER yönergesini ekleyin (varsa ENDSELECT komutundan önce).

Çıkış cihazını ekran olarak sabitlemek için ise satırı tamamen kaldırmanız yeterli; zira zaten tanımlı çıkış cihazı ekrandır.

Çıkışın için diskette "tempfile" ismiyle bir dosyaya yapılmasını isterseniz, yine yukarıdaki gibi satırı kaldırın ve rapor programının sonuna TOFILE"tempfile" yönergesini ekleyin (varsa ENDSELECT komutunun ardına).

Filtre ve Sıralama:

Tanımlı değer setinin sınırını genişletmek isterseniz, raporu her çalıştırışınızda farklı parametreleri eklemelisiniz.

Rapor programını düzenleyin. İstediğiniz koşulları WHERE satırına ekleyin. Rapor için sıralama parametreleri eklemek ya da varolanları değiştirmek için ise, aynı tür işlemler ORDER satırında yapılır.

FORMLAR VE PROJECT MENÜ:

Open Fields: Her dosyanın kendi açık alan listesi vardır; fakat bunlar bir formun kullanılmasını etkilemezler.

Close Form: Görüntüdeki formu kapatmak için kullanılır. Form kapatıldığında dosyalar açık kalır ve diğer dosyalardan biri açılmadıkça formun master dosyası o anki aktif dosya olur.

Edit File: Bu seçenek, yine dosya tanımındaki karakteristikleri değiştirmek için kullanılır, ancak bu işlem için form kapatılır.

Remove File/Index: **Formla bağlantılı** bir dosyayı kapatmak isterseniz, bu seçimden önce formu kapatmalısınız. Bu dosyaların birinden bir indeksi kaldırabilirsiniz; ancak indeksin link bağlantısının bir kısmı olmamasına dikkat etmelisiniz.

Evet, tam 13 sayı süren Superbase Professional açıklamalarının sonuna geldik. Yazı dizisinin sizlere yararlı oduğunu umuyoruz. Program kullanımında herhangi bir probleminiz olduğunda bizden yardım alabileceğinizi tekrarlamamıza gerek yok herhalde. Hoşçakalın...

AMIGA ASSEMBLER

ÖMER SINAN POLAT

Merhaba Assemblercılar... Bu sayıda geçen sayıda verdiğimiz intuition text rutininin açıklamaları ile devam edeceğiz ve bu işlemi iyice öğreneceğiz. Text rutini açıklamaları ardından window'a intuition'ın verdiği özellikleri kazandıracağız.

Geçen sayıdaki programı çalıştırdığınızda, gördüğünüz gibi window'un sol üst köşesinde bir yazı bulunmaktaydı. Şimdi gelelim bu yazının nasıl oluştuğuna. İlk önce size programdan window'un içinde yazı yazımına ait makina kodu rutinini tek başına göstereyim.

```
1   move.l   INTBASE,a6
2   move.l   WINBASE,a0
3   move.l   50(a0),a0
4   move.l   #TEXT,al
5   move.l   #0,d0
6   move.l   #0,dl
7   jsr      -$d8(a6)
```

Şimdi, IntuIText rutininin açıklamasına geçelim.

Bu rutinin yaptığı işi gördünüz, Window içerisine yazı yazmaktan ibaret. Rutinin dört parametresi bulunmakta.

İlk parametresi, örneğin 2. satırında gördüğünüz gibi AO registerine atanan **WINDOW RASTPORT** adresini içermektedir. Tabii bu rastport'un yazının yazılmasını istediğimiz window rastport'u olduğunu söylemeye gerek yok herhalde. Bu rastport'un nerede olduğuna gelince, o da window structure'ın 50. byte'ından itibaren bir longword değerde saklıdır. Bu uygulamayı 3. satırda görebilirsiniz.

ikinci parametre olarak, Text structure'ınızın adresini Al registerine bildirmemiz gerekiyor *(4. satır).*

Üçüncü ve dördüncü parametre ise, yazılacak satırın X ve Y koordinatlarını içermelidir. Sizin isteğinize göre bu değer, window'un boyutlarını geçmemek şartı ile kullanılabilir.

intuition Text rutinin bir parçası olan text structure'ını aşağıda ayrı olarak tek tek açıklayalım.

```
TEXT:  dc.b   3,2
       dc.b   1
even
       dew    2,10
       del    0
       del    TEXTST
       del    0
       dc.b   3,2
```

Bu iki byte değer yazımızın renklerini belirliyor. İlk değer yazının rengi, ikinci değer ise yazının arka plan rengi olmakta.

```
dc.b   1
```

Bu byte değer ise, ilk iki değer ile kombine bir halde. Görevi, yazının dört çeşit yazı modundan hangisi olacağına karar vermek. Bu değerler 0, 1, 2, 4 olabilir. 1 değeri, ilk satırda verdiğimiz iki değer aynen kullanılacak anlamına gelir. Burada 0 kullanırsak, sadece yazı rengi dikkate alınıyor ve 4 kullanırsak Text'imiz yazı renginin negatifi olarak beliriyor, even

Bu kullanım, Seka'ya aittir. Görevi, bir üst satırda tek byte kullanıldığından ve Seka'da kodu word değerler üzerinden oluşturduğundan oluşabilecek bir hatayı önlemek.

```
dc.w   2,10
```

Bu iki word değer rutindeki gibi yazı satırının X ve Y koordinatlarını belirtirler. Buraya yazıdığınız değerler, rutindeki ile toplanıp sonuca göre yer tespiti yapılır. Ben burada 2 ve 10 değerlerini kullandım; nedeni, rutindeki X, Y koordinat değerlerine 0 girilse dahi yazı satın window'un tam sol üst köşesine eşit gelecektir.

```
dc.l   0
```

Bu değer, herhangi bir karakter setinin pointer adresini içermelidir. Tabii bu karakter seti de yazının yazımında kullanılacak karakterleri belirtir. Eğer standart karakter setini kullanıyorsak, buraya 0 değeri girmeliyiz.

```
del    TEXTST
```

İşte burada yazımızın bulunduğu hafıza adresini giriyoruz.

```
del    0
```

Bu adres 0 olduğunda, başka yazı çıkışı olmayacağı anlamına gelmektedir.

```
TEXTST:  dc.b   "IntuitionText",0
```

Bu satır, yukarıda da anlattığımız gibi yazılacak karakterleri içeriyor, dc.b formatında girdiğimiz bu kısa yazının son karakteri daima Null yani 0 olmalıdır.

Evet. Artık window içerisine yazı yazımını öğrenmiş bulunuyoruz.

Şimdi yeni bir örnekle yazı dizimize devam ediyoruz.

Bu arada dikkatinizi son iki örneğimizde de aynı olan birşey çekmiştir. İki programda da programdan çıkmak için mouse'un sağ tuşunu kullandık. Acaba Workbeneh'teki window'larda olduğu gibi, window'u kapama kutucuğuna basarak bizim window'umuzu da kapatamaz mıyız?

Bunu biz de yapabiliriz. Tabii biraz karmaşık bir yapısı var. Şimdi örneğimizin bu halini görelim.

```
****          AMIGA DÜNYASI
**** AMIGA INTUITION LIBRARY
****       WINDOW EXAMPLE
****       ASSEMBLER KURSU
****            ORNEK 14.1

start:  move.l   4,a6
        lea      INTNAME,al
        jsr      -$228(a6)
        move.l   d0,INTBASE
        beq      EXIT3

        move.l   INTBASE,a6
        lea      WINDOW,a0
        jsr      -$cc(a6)
        move.l   dO,WINBASE
        beq      EXIT2

LOOP:   move.l   WINBASE,a0
        move.l   86(a0),a0
        move.l   4,a6
        jsr      -$174(a6)
        move.l   d0.a0
        move.l   20(a0),d6
        tst.l    d0
        beq.s    LOOP

        cmp.l    #$200,d6
        bne.s    LOOP

        move.l   4,a6
        move.l   WINBASE,a0
        move.l   86(a0),a0
        move.l   d0,al
        jsr      -$16e(a6)

EXIT1:  move.l,INTBASE,A6
        move.l   WINBASE,a0
        jsr      -$48(a6)
EXIT2:  move.l   4,a6
```

```
        move.l  INTBASE.al
        jsr     -$19e(a6)
EXIT3: rts

*.....................................................

INTNAME:dc.b    "intuition. library",0
WINNAME:dc.b    "Benim Window".0

WINDOW: dew     20,20
        dew     300.100
        dc.b    0.1
        dc.l    S80000+S200+$2
        dc.l    SI+S2+S4+$8
        dc.l    0.0
        dc.l    WINNAME
        dc.l    0,0
        dc.w    200,50
        dc.w    400,200
        dc.w    l

INTBASE: dc.l   0
WINBASE:dc.l    0
```

Tabii söylememe gerek yok. Hemen oturup Seka'ya yeni örneği yazın. Veya eski source listesini yükleyip, üzerinde değişiklikler yapıp yeni halini oluşturun.

Yazımı bitirip hemen compile işlemini yapın. Eğer herhangi bir yazım veya sistem hatası meydana gelmezze, programı JSTART ile çağırabilirsiniz.

Artık mouse'un sağ tuşuna basmanız gerekmiyor. Window'u workbench'deki gibi sol üst kısımdaki window kapama kutucuğuna mouse'un sol tuşu ile basarak window kapama ve çıkış işlemini gerçekleştiriyoruz.

Şimdi gelelim bu işin nasıl yapıldığına.

Dikkat ederseniz, programımız 10. sayımızdaki örnekten biraz farklı gelişiyor. 10. sayıdaki programın ana parçası yani mouse'un sağ tuşu ile programdan çıkmayı bekleme bölümü yerine, 14 satırlık bir rutin ile değiştirdik.

İşte bu rutin bizim window'umuzun özelliklerini gerçekten kullanmamıza yarayacak.

Amiga'yı dizayn edenler, Window'u kapamak, boyutlarını değiştirmek, window'u diğer windowların arkasına göndermek, seçili window üzerinden bir tuşa basmak, seçili window'a bağlı olarak disk işlemleri gibi olayları sistemde kolayca kontrol etmek için, exec library'de mesaj okuyucu rutinler yazmışlar. Bu rutinler vasıtası ile biz bu olayları çok rahat tespit edip, programımızda herbiri için ayrı yönlendirme yapabiliyoruz.

Bu olayları sistemden okumak için. Exec library'deki GetMsg($174) isimli rutini kullanacağız. Bu rutin bizden tek parametre isteyecektir. Bu parametre, Userport diye adlandırılan yine Amiga'yı dizayn edenlerin geliştirdikleri bir parametre olmaktadır.

Userport'u nerede bulacağımıza gelince; her window structure'ındaki 86. byte'dan itibaren bir longword değer olduğunu söyleyebiliriz. Onu okumak için kullandığımız komutlar ise şunlar:

```
move.l  WINDBASE.A0
move.l  86(A0).A0
```

Tabii sizin bu iki komutta anlayamadığınız bir kısım bulunmadığını tahmin ediyorum. Yine de bir hatırlatma gerekirse; Winbase'deki window structure adresinin değerini A0 registerine alıp. bir alt satırdaki komut ile bu değerin 86 byte fazlasındaki değeri tekrar A0'a gönderiyoruz,

```
move.l  4.a6
```

Son olarak biliyorsunuz: A6 registerinde intuition library değeri vardı, onu exec library'nin tablo adresi olan 4 ile değiştiriyoruz.

```
jsr  -$!74(a6)
```

Ve rutini çağırıyoruz.

Rutinden çıktıktan sonra. D0 adresinde varsa bir mesaj onun hafızada yerleştiği değer kaydediliyor.

Şimdi buradan itibaren programın söz konusu kısmını yakından inceleyelim.

```
1   move.l   d0a0
2   move.l   20(a0).d6
3   tst.I    dO
4   beq.S    LOOP
5   cmp.l    #$200.d6
6   bne.s    LOOP
```

I. satırda d0'daki message adresini A0'a taşıyoruz. Bu işlemin nedeni, 2. satırdaki komutta gördüğünüz gibi message adresindeki 20. byte'daki longword değeri d6 registerine taşımak içindir.

Daha sonra 3. ve 4. satırlardaki işlem, message'ın gerçekten var olup olmadığıdır. Nasıl mı? Eğer Getmsg library rutininden çıkıldığında. D0 registerindeki message adresi değeri 0 değeri ise. message yok demektir. Eğer 0'dan farklı bir değer ise message var demektir. 4. satırdaki komutun tepkisi, message yok ise, LOOP label'ına atla; var ise, bir alt komut ile devam et olur.

5. ve altıncı satırlar, oldukça anlamlı satırlardır. 2. satırdaki işlemi merak etmişsinizdir. Neden message adresindeki 20. Longword'u alıp d6'da sakladık? Açıklayalım.

Bu değer, message ile meydana gelen olayın sistem kodunu teşkil etmektedir. Değerin sistemdeki adı IDCMP'dir. Tabii hemen kavradığınızı tahmin ediyorum; $200 değeri de, window'un kapama kutucuğunu temsil eden IDCMP flag'ıdır. Tablo'da bu llag'lar toplu halde görülmektedir.

Gördüğünüz gibi. istenen olayın kodunu d6'daki değer ile karşılaştırarak o olayın gerçekleşip gerçekleşmediğini anlayabiliriz.

Siz de buradaki değerleri kullanarak, programda istediğiniz kontrolleri koyabilirsiniz.

Son olarak söylenecek birşey kaldı. Aldığınız her message hafıza da bir yer işgal etmektedir. Bu yüzden alınan her message'i geri bırakmak gereklidir. Bu işi yapmazsak, hafızada devamlı arka arkaya birikeceklerdir. Bu işlem için yine exec'deki Putmsg($l6e) rutinini kullanacağız. Bu kısım ise programda şöyle ayrılabilir.

```
move.l  4,a6
move.l  WINBASE.a0
move.l  86(a0),a0
move.l  d0,al
jsr     -$16e(a6)
```

Bu rutin iki parametreye ihtiyaç duyar. Birinci olarak window'un userport adresi, ikinci olarak ise message adresi. Ardından rutinin çağrılması yeterlidir.

Daha sonra normal çıkış işlemleri yapılabilir.

Yazı dizimizi burada noktalıyoruz. Gelecek sayıda görüşmek üzere hoşçakalın.

Bit	Değer	İsmi	Anlamı
0	$0000001	SIZEVERIFY	
1	$0000002	NEWSIZE	WİNDOW BOYUTLARI DEĞİŞMİŞ
2	$0000004	REFRESHWINDOW	
3	$0000008	MOUSEBUTTONS	MOUSE TUŞLARINA BASILMIŞ
3	$0000010	MOUSEMOVE	MOUSE KOORDİNATLARI DEĞİŞMİŞ
4	$0000020	GADGETDOWN	
5	$0000040	GAGGETUP	
6	$0000080	REQSET	
7	$0000100	MENUPICK	BİR MENÜ SEÇİLMİŞ
8	$0000200	CLOSEWINDOW	WİNDOW KAPAMA İKONUNA BASILMIŞ
9	$0000400	RAWKEY	BİR TUŞA BASILMIŞ
10	$0000800	REQVERIFY	
11	$0001000	REQCLEAR	
12	$0002000	MENUVERIFY	
13	$0004000	NEWPREFS	PREFERENS DEĞİŞTİRİLMİŞ
14	$0008000	DISKINSERTED	SÜRÜCÜYE DİSK SOKULMUŞ
15	$0010000	DISKREMOVED	SÜRÜCÜDEN DİSK ÇIKARILMIŞ
16	$0020000	WBENCHMESSAGE	
17	$0040000	ACTIVEWINDOW	WiNDOW ACTIVE HALE GELMİŞ
18	$0080000	INACTIVEWINDOW	WiNDOW DEACTIVE HALDE
19	$0100000	DELTAMOVE	

RAINBOW WRITER

DEMO/INTRO MAKER

TUNÇ DİNDAŞ

Aldığımız oyunların başında birbirinden güzel introlar görüyoruz. Bu tarz şeyler yapabilmeyi herkes ister sanırım. Ama çok basit olmalarına rağmen, çok iyi bir machine code (makine dili) bilgisi gerektiren bu introları herkes yapamıyor. İşte bu nedenle intro ve demo yapan programcılar, herkesin yararlanabileceği intro veya demo yapıcı programlar yapıyorlar. Biz bunlara ***"Maker'*** diyoruz. Ben sizler için en iyi İntro Maker'ı araştırıp buldum ve zorlanmadan kullanmanız için açıklamasını yazmaya karar verdim. Bu programı, herkes kullanabilir. SOUNDTRACKER ile yapılan müzikler, bu MAKER'da kullanılabilir. Oldukça basit bir kullanıma sahip olan ve text editöre benzeyen **RAINBOW WRITER,** Alman cracker grubu *RAINBOW TRIO* tarafından yapılmış.

Programımızı ilk menüsünden başlayarak inceleyelim.

SHIFT+F1: Yeni mesajlar yazmaya başlamamıza yarar. Eğer daha önce mesaj yazdıysanız buraya girdiğiniz zaman hepsini kaybedersiniz.

F2: Yazdığınız mesajı izlemek ya da kontrol etmek için kullanabilirsiniz.

SHIFT+F2: Yazdığınız mesajı kontrol edip yazmaya devam edebilirsiniz. Buraya girildiğinde yazdığınız kısım bir kere gösterilir.

F3: Otomatik durma zamanını ayarlayabilirsiniz. F3'e bastığınızda, yanındaki sayı artar. İstediğiniz hızı ayarlayarak o hızda bırakın.

F4: Disk işlemleri menüsüne girmek için kullanılır.

SHIFT+F4: Mesaj yazıcı kısım için kısa açıklamalar.

F5(U/D): Mesaj kısmının arkasındaki yıldızların hızının ayarlanması içindir. Hızı azaltmak için F5'e SHIFT'le beraber basın. 00'da yıldızlar hareketsiz yerinde durur.

F6(U/D): Intro yapıcının içinde hazırda bulunan on iki fonttan birini seçmenize yarar. SHIFT'le beraber F5'e basarsanız font numarasını geriye alırsınız.

F7: Alt kısımdaki kayan scroll'u (yazıyı) değiştirebilirsiniz.

SHIFT+F7: Mesajların yazıldığı kısımdaki kursor işaretini değiştirmenize yarar.

F8: Ekranın en üst kısmında bulunan başlığı değiştirmenize yarar.

F9: Renk editörü. Intro'nuzu hazırlarken kullanacağınız renkleri buradan ayarlayabilirsiniz.

* DISK OPTIONS:

Ana menüdeki F4 seçeneği ile girdiğiniz DISK OPTIONS menüsünde, aşağıdaki seçeneklerle karşılaşıyorsunuz:

F1=SAVE YOUR MESSAGE TEXT: Diskete yazdığınız mesajı kaydeder. Burada yanlış anlama olmasın; bu seçenek yaptığınız introyu değil, sadece yazdığınız mesajı kaydeder.

F2=LOAD A MESSAGE TEXT: Fl ile diskete kaydettiğiniz mesajı bir daha yüklemek için kullanılır.

F3=SAVE AND COMPRESS LETTER: İşte işinize yarayacak bir seçenek. Yapılan intro'yu. tek parça halinde diskete kaydetmek için kullanılır; hem de cruch edilmiş olarak. Artık kimse sizin yazılarınızı değiştiremez.

F4=LOAD A SOUNDTRACKER MODULE: İntro için disketten SOUNDTRACKER modülü yüklemeye yarar. Yalnız kısa bir hatırlatmada bulunmak istiyorum; otuz iki enstrümanlı SOUNDTRACKER ve NOISETRACKER modülleri, bu makerda çalışmaz.

F5=SEE **THE DIRECTORY: Disketlerin** direetorv **"sine bakmak için kullanılır.**

F6=LOAD A STANDART CHARSET: Standart karakter yüklemenize yarar.

F7= SAVE CHARSET: Yaptığınız karakterleri diskete kaydetmenize yarar.

F8= SAVE ALL CURSORS IN MEMORY: O anda editörde yapılan bütün kursorlan diskete kaydeder.

F9=LOAD SAVED CURSORS INTO MEMORY: Daha önceden kaydedilmiş kursorları yüklemeye yarar.

* SCROLL EDITOR:

Ana menüdeki F7 seçeneği ile girdiğiniz bu bölüm, ötekilere göre çok basit. Ortada mesaj textiniz gösterilirken, aşağıdan bu kayan yazı geçebilir. Eğer siz buraya bir şeyler yazmazsanız, bu kısımda hiçbir hareket olmaz. Burada kayan yazınıza F1'den F5'e kadar farklı hızlar koyabilirsiniz. Editor tuşları ise:

HOME: Scroll text başlangıcına git.

END: Scroll text sonuna git.

F9-F10: Hızlı olarak sağ ve sola ilerleme.

ESC: Ana menüye dönüş.

* CURSOR EDITOR:

Mesaj textinizi yazan kursoru bile burada değiştirebiliyorsunuz. Ama programın içinde birçok ilginç cursor bulunuyor. İlk önce F1 ve SHIFT F1 tuşları ile onlara bakmanızı tavsiye ederim. Eğer değişiklik yapacaksanız, şu işlemleri yapın: F3 ile EDIT moduna girin. '.' boş pixel, '+' dolu pixel demektir. F2 ile anim'in hızını ayarlayabilirsiniz. Charset editor ise, bu kısmın aynısıdır.

* COLOR EDITOR:

Mesaj kısmındaki renkleri burada tanımlıyorsunuz. Fl ile renklere numara veriyorsunuz. F2, F3 ve F4 ile 4096 renkten istediğinizi seçiyorsunuz.

Şimdi mesaj yazıcı kısmındaki kullanım tuşlarına geçelim. Bu tuşlara, editör tuşları da diyebiliriz.

OK TUŞLARI: Kursoru hareket ettirmeyi sağlar.

SHIFT+DEL: Yazdığınız cümlelerin ya da kelimelerin arasına yazı eklemeye (insert) yarar.

HOME: Bu tuş nerede diye aramayın. SHIFT'le beraber nümerik klavyede '7' tuşuna bastığınızda, kursor en üst satıra çıkar.

END: Kursoru en alt satıra götürür. SHIFT'le beraber nümerik klavyeden '1'e basılması kafidir.

HELP: Ekranı temizler.

F1-F4: Mesaj yazma hızını değiştirmeyi sağlar. 1 en hızlı. 4 en yavaşıdır.

K5: Mesaj gösterilirken herhangi bir tuşa basılmasını bekler.

F6-F10: Mesaj gösterme işlemini belli bir süre bekletir. Yani ekranı bir süre dondurarak mesajın okunmasını sağlar. Bekletme süresi verilen sayı büyüdükçe uzar.

CTRL+L: Mesaj kısmındaki karakterleri iki misli büyütür. Kayan yazı ve başlıktaki büyüklüğüne getirir.

CTRL+R: Karakteri reverse (negatif) duruma getirir.

CTRL+N: Yukarıdaki işlemlerle değiştirilen karakteri normal hale getirir.

ESC: Mesaj yazma kısmı bittikten sonra, ana menüye dönmeyi sağlar.

CTRL+0-9: Kontrol tuşu ile beraber 0 ile 9 sayılarından birine basarsanız, renk editörü ile belirlenmiş renkleri kullanabilirsiniz. Yalnız burada bir hatırlatma yapmam gerek. Bu tuşlarla renkleri değiştirirseniz, tüm mesaj textinin renkleri değişir.

CTRL+F(1-10): Yukarıdaki seçeneğin benzeridir. Ama basıldığı anda sadece kursorun bulunduğu satırın rengi değişir. Aşağıdaki satıra geçtiğinizde, bir önceki renge döner.

CTRL+D-E-F-G: Kursor satırının karakterleri içine renk tonlaması (copper) koyar. CTRL ile beraber herhangi bir harfe basmanız yeterlidir. Harflerin gösterdiği renkler: D=Gri, E=Kırmızı, F=Yeşil. G=Mavi.

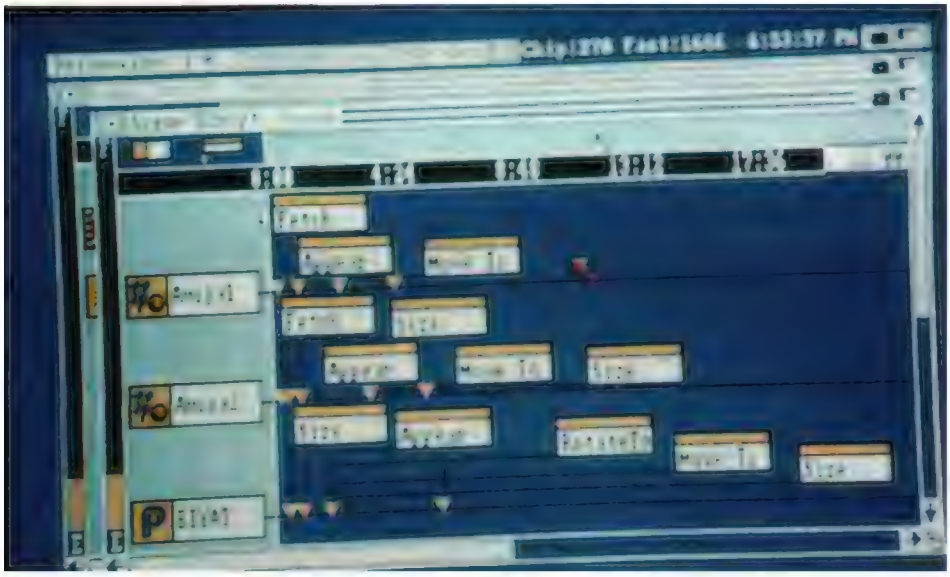
Sorularınız ve gereksinimleriniz için bana yazmayı unutmayın. Gelecek sayıda buluşmak üzere, hoşçakalın.

DELUXE VIDEO V1.0

GÖKHAN ŞENER

Merhaba arkadaşlar. Geçen ayki yazımızda Deluxe Video programının çalışma mantığını, nasıl kullanıldığını ve ana programın Pull-Down menlilerini kısaca bir görmüş ve aynı zamanda çeşitli zamanlama kavramlarını da incelemiştik. Bu ayki yazımızda ise Deluxe Video'nun ana programında bulunan **Video Script** penceresi'nin **Track** ve **Effect** seçeneklerini yerimiz yettiğince açıklayacağım.

Ayrıca gene bu ayki yazımızın hemen başından, geçen ay değinmediğimiz bir başka konuya, Deluxe Video'nun görüntü ekranının yapısına, değineceğiz *(Yani bundan sonra programımızla doğru dürüst çalışabileceksiniz...)*. Şimdi sözü uzatmadan işimize başlayalım



Deluxe Video'nun Ekran Düzeni...

Deluxe Video'nun bir **"titling"** yani video başlığı programı olduğunu biliyorsunuz. Şimdi sizinle, bir video başlığının nelerden meydana gelebileceğini bir düşünelim. Geçen ayki sayıda açıkladığım hazır başlık rutinlerini de göz önüne alarak düşünürsek, bir video başlığında görsel bilgi olarak mutlaka bir arkaplan üzerinde kayan animasyon objeleri veya yazılar bulunur. Deluxe Video programı da kayan objeler, yazılar ve animasyonları çok sık kullandığı için birbirinden bağımsız **"Foreground"** *(önplan)* ve **"Background"** *(arkaplan-fon)* adı altında iki ekran kullanır. Bu ekranlardan önplanda objeler ve animasyonlar, arkaplanda ise resim ve desenler gösterilirler. Bu şekilde program birbirinden bağımsız çalışan bu ekranlar sayesinde daha güzel çıktı ve daha yüksek hız olanağına sahip olur. Ayrıca birazdan göreceğimiz seçeneklerin bazıları bu iki ekran arasında veri de transfer edebilirler. Deluxe Video, bu arka ve önplan görüntülerini birbirlerinden bağımsızca kullanabilmek için Amiga'nın **"Dual Playfield"** *[çift görüntü alanı)* denilen grafik modunu kullanır. Bu mod, Amiga'nın hafızada bulunan iki tane birbirinden bağımsız grafik verisini *(yani görüntü alanını)* aynı anda ve bazı birbirini örtme kurallarını uygulayarak ekrana getirmesini sağlamaktadır. Bu modu bazı intro'lar, başka video başlığı programları ve hemen hemen tüm simülasyon programları kullanırlar *(Mesela görüntü alanlarının biri bir otomobil veya uçağın iç paneline, diğeri dışardan gelen dışplan görüntüsüne ayrılır ve panel görüntüsü çevre görüntüsünü kısmen örter.)*. Bu modun avantajı, bir arkaplan görüntüsü üzerinde kaydırılacak obje bilgisinin grafik verilerinin hesaplanmasını, obje arkaplandan bağımsız olacağı için hızlandırmasıdır. Ama tabii ki her güzelin bir kusuru da vardır, ekranda aynı anda iki görüntü alanı gösterilir, ama görüntü alanlarının herbiri maksimum 8'er renk kullanımını karşılayabilirler. Bunun için Deluxe Video'nun kullandığı tüm renk içeren seçeneklerde 8'er renk belirteci bulunur. Programda kullanacağınız arka ve önplan görüntüleri, 8'er farklı renkten oluşan paletler kullanabilirler.

Bunun dışında Deluxe Video 1.0'in görüntü ekranının büyüklüğü sabittir. Bu sabit büyüklük 320x200 veya 320x256 pixel, yani düşük çözünürlükte ve interlace'siz ve programın versiyonuna göre PAL veya NTSC olabilen bir ekrandır. Eğer arkaplan veya obje görüntülerini direkt olarak bu ekran moduna göre ve maksimum 8 renkle oluşturmuyorsanız, hazır resimleri bu programda kullanabilmek için ***Deluxe Photolab*** program paketinin *Colors* adlı resim işleme programını kullanabilirsiniz. Artık Deluxe'un ekran modlarını da bildiğinize göre, kendi animasyon ve objelerinizi de çeşitli resim programlarıyla yaratmayı deneyin. Ayrıca belirtelim ki, gelecek sayıda çeşitli obje yaratma tekniklerini ve bu iş için kullanılan yardımcı programları da açıklayacağız.

Deluxe Video'nun Seçenekleri...

Evet, en sonunda seçenekleri açıklamaya başlıyoruz. Seçenek açıklamalarını "Track"'lere göre düzenledik. Öncelikle **"Video script"** pencerelerinde kullanılan Track'leri ve her Track'teki **"Effect"'leri** açıklamaya başlıyacağım.

Ve işte basıyoruz...

Video Script Penceresi
Track ve Efektleri

Video Script penceresinde tanımlanabilen dört ayrı track var. Bunlar **"Background", "Foreground", "Music"** ve **"Control"** track'leri. Aynı track'ler Scene penceresinde de geçtikleri için Scene penceresindeki track'lerin açıklanmasında tekrar ele alınmayacaklar.

"Background" track'leri arkaplan olarak kullanılan görüntü alanındaki grafik bilgilerinin genel kontrolünü sağlayan efektler ve seçenekler içerirler. Bu track türünün toplam on tane efekti ve seçeneği var.

- ***Pattern:*** Arkaplan görüntüsünü istediğiniz bir desenle doldurmak için kullanılır. Bu efekt seçildiğinde, istediğiniz deseni, seçmeniz için bir pencere açılır. Bu pencerenin en üst kısmında, altalta iki satır halinde renk seçmeye yarayan kutucuklar vardır. Bu kutucuklara klik'leyerek arkaplan deseninizi oluşturacak iki rengi, arkaplan renklerinin arasından seçebilirsiniz. Pencerenin orta kısmında, seçebilece-

ğiniz sekiz adet desen gene kutucuklar halinde size sunulur. En alt satırlardaki "ok" ve **"cancel"** kutucuklarının arasında kalan ve bir TV ekranı şeklindeki ikona basarsanız bir çıktı ekranı açılır ve deseninizin nasıl gözükeceğini gözleyebilirsiniz. Daha sonra bu ekranı aşağı kaydırıp, tekrar TV ekranına basarsanız, deneme çıktısı yokolacaktır. Bu arada desen kutucuklarının hemen yan ve alt kısımlarında **"JAM1". JAM2". "INV". JUMPCUT** ve **"READY FOR WIPE"** yazan daha minik kutucuklar var. Bunlardan **"JAM1".** desenin ters. yani negatif olarak gösterimini: **"JAM2"** ise desenin normal gösterimini sağlar. **"INV"** desende kullanılan renkleri birbirleriyle değiş - tokuş eder. **"Comp"** kompozit. yani tek renkli kullanımı sağlar. Eğer bir deseni **"JUMPCUT"** ile seçerseniz, bu desen belirttiğiniz anda hemen ekranda gözükür. Eğer **"READY FOR WIPE'i** kullanırsanız, deseni belirlersiniz: ama desen birazdan kullanmayı öğreneceğimiz **"Wipe"** yani ekran kaydırma efektlerinden biriyle ekrana getirilir.

- *LOCK CLRS:* Bu efekt, kullanmak istediğiniz zaman aralığı boyunca arkaplan renk paletine yapılacak bir müdahaleyi engeller. Yani bu efektin kullanıldığı aralığa karşılık gelen renk değişmeleri, paletteki değişiklikler veya **"STAMP"** obje komutuyla normalde yapılabilecek renk transferleri engellenirler.

- *Fade **In:*** Bu efektle, arkaplan bilgisi ekrana yavaş yavaş ve renk tonları halinde kayarak gelir. Efekti kullanırken bir zaman aralığı belirtmek zorundasınız.

- *Clear:* Arkaplan bilgisini siler.

- *Wipe:* "Wipe" diye tanımlanan olay, daha evvel belirlenmiş bir arkaplan görüntüsünün, ekrana herhangi bir yönde ve harhangi bir efektle kayarak gelmesidir. Wipe seçeneği seçildiğinde gene bir pencere ekrana gelir ve istediğiniz kaydırmayı seçmeniz sağlanır. Wipe penceresinin en üst satırında yapılacak kaydırmanın yönünü belirten kutucuklar bulunur. Bu kutucuklar -soldan sağa sırayla- kaydırmanın aşağıdan yukarıya, yukarıdan aşağıya, sağdan sola. soldan sağa. sol üstten sağ alta diagonal veya ekranın ortasından kenarlara doğru büyüyerek olmasını sağlarlar. Bunların aşağısında kaydırma efekti uygulanırken kullanılacak ara efektler gene kutucuklar halinde verilmiştir. **"Shrink"** ile belirlenmiş olan arkaplan görüntüsünün küçültülmüş hali büyüyerek ekrana gelir. "Same Size" görüntüyü orjinal boyutlarıyla ekrana getirirken. "Expand" görüntünün büyükken küçülerek ekrana gelmesini sağlar. **"Slide",** istediğiniz görüntüyü bir yönde yumuşak olarak kaydırır. **"JUMPCUT"** ise direkt geçiş sağlar. Pencerenin en alt satırında **"Horizontal"** *{yatay)* ve **"Vertical"** *(düşey)* olarak tanımlanan ve aşağı yukarı ok ikonlarına klik'leyerek değiştirilebilen değerler, kaydırma işleminin ekranı kaç kısma bölerek yapılacağını belirliyorlar. Mesela Horizontal*a 3 değerinin verilmesiyle, görüntü, artık ekranın yalnızca alı sınırından değil, ekrandaki birbirine paralel üç eşit aralıktan kayarak geliyor.

- *Size:* Bu seçenek ile arkaplan bilgisini, belirlediğiniz bir zaman aralığı içerisinde ve istediğiniz bir oranda büyütmek veya küçültmek mümkün. Ekrana gelen penceredeki büyültme-küçültme oranını yüzde olarak klavyeden veya aşağı-yukarı ok ikonlarının yadımı ile girin. Bu efektle ekrana zoom yapıyor veya uzaklaşıyor gibi görüntüler yaratmak da imkan dahilinde.

- *Fade Out:* Bu efekt "Fade **In"** efektinin tersini yapıyor, yani arkaplan bilgisini belirlenen zaman aralığında renk tonları halinde kaydırarak ve silikleştirerek yokediyor.

- *Colors:* Bu seçenekle arkaplanın renk paleti belli bir zaman aralığında istediğiniz diğer bir palet haline getirilir. Ekrana gelen pencerenin en üst kısmında değiştireceğiniz rengi seçmenize yarayan birden sekize kadar kutucuk var. Bunların renk değerlerini normal RGB kayar göstericileriyle değiştirebileceğiniz gibi, alltaki STD kayar göstericisiyle tüm paletteki renk tonlarını istediğiniz bir renk bilgesine kaydırabilirsiniz. **"GET** BG" komutuyla paletin yeni renkleri arkaplan renklerine çevrilirken, **"GET** FG" ile yeni renkler olarak önplan görüntü salanının renklerinin kullanımını belirleyebilirsiniz.

- *Cycle **CLR:*** Bu seçenekle, bildiğimiz birbiri arkasına renk çevrimi efekti sağlanır. Ekrana gelen penceredeki birden sekize kadar olan kutucukları kullanarak, renklerden hangilerinin çevrime dahil edileceğini hangilerinin edilmeyeceğini belirliyoruz. Daha sonra da aşağı kısımdaki kayar belirleyici ile renk çevriminin hızını belirliyorsunuz. Kayar göstericinin en sağda olması en hızlı renk çevrimini, solda olması en yavaşını sağlıyor.

- ***Cut:*** Seçilmiş ama daha ekrana gelmemiş bir deseni "<şak" diye, hiçbir geçiş efekti yapmadan ekrana getirir.

"Foreground" track'i de aynı şekilde, önplan görüntü alanındaki grafik bilgisini genel olarak kontrol eder. Toplam yedi efekt ve seçeneği bulunur.

- *DissApp:* Bu seçeneği seçtiğiniz anda önplandaki tüm görüntü bilgileri ortadan kaybolur.

- ***Stamp:*** Bu seçenek önplan görüntüsünü arkaplana transfer etmek için kullanılır. Stamp *(mühür basmak)* kelimesinden de anlaşıldığı gibi o anda önplan görüntü alanında kullanılan tüm grafikler arkaplana adeta basılır. Bu arada arkaplandaki görüntü silinmez. Yalnız burada ufak bir sorun var, o da stamp'in önplan görüntü bilgisiyle birlikte önplanın renk paletini de arkaplanın renk paletine kopyalaması. Durum böyle olunca haliyle arkaplandaki renk değişmesinden dolayı kötü bir görüntü ortaya çıkabilir. Eğer bu işlem sırasında arkaplanın renklerinin değişmemesini istiyorsanız, demin Background seçenekleri arasında anlatmış olduğum "LockCIrs" seçeneği ile arkaplanın renklerini sabit tutabilirsiniz. Fakat unutmayın ki, bu sefer de arkaplana basılan önplan görüntüsünün renkleri saçmalayacaktır...

- *Lock Clrs:* Background track'indeki seçeneğin aynısı, ama sabitlediği renk paleti önplan görüntü alanınınki.

- *Fade Out:* O anda önplan görüntü alanındaki grafik bilgisini renk tonları halinde kaydırarak yok eder. Niye "Fade **IN"** seçeneği yok diye sormayın, sebebine gelince, önplan görüntüsü sabit ve bir anda yüklenen bir görüntü değildir, genelde obje veya yazılardan oluşur.

- *Colors:* Background track'indekinin aynısı, tabii bu sefer de önplan renklerini oluşturmak ve ekrana getirmek için kullanılıyor.

- ***Strobe:*** Strobe efekti sayesinde önplandaki animasyonlar sırasında bir "iz **bırakma"** oluşumu yaratılır. Bildiğiniz gibi bir grafik verisi ekranda hareket ettirilirken *(mesela bir obje),* hareket etme izleni-

mi verilmek için obje çizilir, silinir ve bir sonraki hareket noktasına tekrar çizilir. İşte strobe efekti bu aradaki silme adımını işlemden çıkarır ve böylece animasyonda kullanılan obje bilgileri ekranda hareket ettikçe iz bırakırlar. Strobe komutu bu iz bırakma işlemini belirli bir zaman aralığında yapar ve bırakılan iz bu zaman zarfından sonra ekrandan silinir.

- *Cycle* ***Clr:*** Gene bir renk çevrimi efekti. Haliyle bu sefer önplan görüntü alanının renk paletini kullanarak görevini yerine getiriyor.

"Control" track'lerindeki seçenekler, bir Deluxe Video sahnesinin kullanıcı tanımlı bekleme emirlerini almak veya video senaryolarını birbirleri arkasına birleştirmek için kullanılır. Bu seçeneklerin video senaryolarını birleştirmekte kullanılanları, ancak senaryo **"Player"** adlı programla oynatılmaya başlayınca çalışır, ana programın **"Play Video"** seçeneği ile aktif olarak kullanılmaz.

- ***KeyWait:*** Bu seçenek sayesinde video çıktısı, sizin tanımladığınız bir tuş kullanıcı tarafından basılana kadar, eğer bu gerçekleşmezse de daha evvelden belirlediğiniz bir süre sonunda senaryo akışının devamını sağlar. Seçeneği kullandığınızda, ekrana gene ufak bir pencere açılacak ve beklenmesini istediğiniz tuşun ve bekleme süresinin tanımlanması istenecektir. Beklenecek tuşu pencerenin üst kısmındaki satıra klik'leyerek girebilirsiniz. Daha sonra bu tuşun ne kadar zaman bekleneceğini de aynı şekilde pencerenin alt kısmındaki ufak satıra klik'leyerek belirtin. Video senaryosu oynatılırken bu seçeneğin bulunduğu oynatım anında zamanlama **"pause"** eder ve ekrandaki mouse işaretçisinin biçimi büyük bir soru işaretine dönüşür; böylece bilgisayarın sizden bir klavye girdisi istediğini de anlayabilirsiniz.

- ***Chain:*** Bir video senaryosunu **"Player"** programıyla oynatıyorsanız, senaryonun içine bu seçeneği yerleştirmekle, seçeneğin geçtiği anda player'ın diğer bir video senaryosunu yükleyerek oynatmasını sağlayabilirsiniz. Özellikle belli konularda yapılmış ve arka arkaya eklemek istediğiniz demoları göstermek için bu ideal bir imkan sağlıyor. Seçenek kullanıldığında, ekrana gelen pencerenin içine atlamak istediğiniz diğer video senaryosunun yalnızca adını giriyorsunuz. Burada dikkat etmeniz gereken, oynatılacak tüm senaryoların sizin daha evvelden belirlemiş olduğunuz bir directory'de bulunması ve video senaryosunun adını girerken bu directory'nin ön eklerinin *{mesela "DFO.videos/" gibi)* kullanılmaması.. Bu directory, eğer siz müdahalede bulunmadıysanız **"df0:videos"** olarak tanımlanmıştır.

- *KeyChain:* KeyChain seçeneği de aynı Chain seçeneği gibi bir başka video senaryosuna atlamanızı sağlar. Fakat diğer komuttan farklı olarak, belirli tek bir senaryoya atlamak yerine, kullanıcı tarafından seçilmek üzere bir liste halinde tuşlara tanımlanmış olan senaryolara geçiş yapılıyor. Bu tabii gene **"Player"** programıyla oynatımda söz konusu ve yaptığınız senaryoların birbirleri içinden kullanıcının istediği yönde dallanabilmelerini sağlıyor. Seçenek çağrıldığında, ekrana bir liste içeren bir pencere açılıyor. Penceredeki liste satırlarının sol taraflarında tanımlanacak tuşlar, sağ kısımlarında ise bu tuşlara bağlı olan video senaryoları tanımlanıyor. En alt satırda ise gene bir bekleme sınırı belirtmeniz gerekiyor, eğer bu bekleme süresi içinde bir klavye girdisine rastlanmazsa, senaryonun normal akışı devam ediyor. KeyWait komutunda olduğu gibi, mouse işaretçisi komut aktifken bir soru işaretine dönüşüyor.

"Music" track'i ile, video senaryosunun fon müziğini kontrol ediyorsunuz. Müzik track'ini seçtiğinizde baştan bir disk iletişimi penceresi açılıyor ve o anda hafızada veya diskette bulunan bir müziğin seçilmesi bekleniyor. Tabii gene parçanın daha evvelden belirlenmiş direetory'de bulunması zorunlu. Dikkat etmeniz gereken nokta, parçaya ait müzik aletlerinin daha evvelden tanımlamış okluğunuz *(nasılyapılacağı geçen sayıda açıklandı...)* directory de hazır bulunmaları Eğer hangi müzik aletlerinin gerekli okluğunu bilmiyorsanız, diye. müziğin yüklenmesi esnasında size gereken müzik aleti dosyalarının listeleri ve bu aletlerin hangi kanallardan çalındıkları da veriliyor. Bu iletişim penceresindeki hoparlör ikonu ile müziği kullanmadan önce şöyle bir dinleye de bilirsiniz. Sonra müziği aşağıdaki komutlardan biri ile kontrol edin...

- ***Fetch:*** Diskette kayıtlı bulunan müziği, müzik çalınma anı gelmeden evvel disketten yüklemenizi sağlar. Bu sayede müziği senaryo oynatımının başından yükleyip, oynatımın orta yerinde diskete erişim yapılmayıp oynatımın bozulmamasını sağlarsınız.

- ***Play:*** Bir müzik parçasını çalmaya başlar. İlkten bir komünikasyon penceresi açılıp müziğin temposu ve ses yüksekliği kayar göstergeçler ile sorulur.

Daha sonra çalma süresini, ikonun zaman aralığı okları ile ayarlarsınız. Bu komutu kullanmadan evvel, müziği Fetch komutuyla yüklemediyseniz, parça komut aktif edildiğinde oynatım akışını keserek yüklenir.

- ***Dble Vol:*** Müziğin o anki ses yüksekliğini iki katına çıkartmanızı sağlar.

- ***Half Vol:*** Aynı şekilde müziğin ses yüksekliğini yarıya indirir.

Evet bu ayki yazımızda burada bitti. Gelecek ay yazımıza **Scene** penceresindeki **Track'leri** açıklayarak devam edeceğiz.

Tekrar görüşünceye kadar hepinize hoşçakalın.

OKUYUCU MEKTUPLARI

✉

Değerli AMIGA DÜNYASI yetkilileri.
İlk başta böyle harika bir dergi çıkarmanın hiç de kolay olmadığını vurgulamadan geçemeyeceğim. Bu başarılarınızın devamını diliyorum.

1- Psygnosis' in muhteşem Shadow of the Beast II oyununda, asit göllerinin olduğu bölümde; sol tarafta bir ev, sağ tarafta ise benden password isteyen bir canavar kafası var. Eğer bu password'u yazarsanız çok sevinirim.

2- Player Manager II hakkında yeni bir haber var mı ?

3- Acaba A-500'e kaç drive takılabilir?

4- Bu drive'lerın 5.25 veya 3.5 olması bir şeyi değiştirir mi?

5- Modemle iletişim için telefon hattı şart mıdır? Değilse bir ara kablo ile iki modem birbirine bağlanabilir mi?

6- Poster fikri çok güzel ama daha büyük posterler daha mutlu olmamızı sağlar.

KIVANÇ PAPUR / İZMİR

☞Saym PAPUR,

Eğer okuyucularımıza birşeyler verebiliyorsak amacımıza ulaşıyoruz demektir. İşte yanıtlarınız:

1) Beast ITde asit gölünün bulunduğu bölüme inmeden önce, bir üst platformda sola doğru ilerlerseniz farklı bir yere geleceksiniz. Burada büyük bir kayayı parçalayıp, en ufak parçasını iki uçlu kaldıracın sol ucuna koyun. Şimdi de kaldıracın sağ ucuna zıplayın. Küçük tas, asansör sistemiyle birbirine bağlı olan iki kafesten sağ tarafta olanının içine düşünce, vakit kaybetmeden soldaki kafese girin ve bekleyin. Bir süre sonra bu kafes yukarıya doğru yükselecektir. Şimdi tekrar sola doğru ilerleyip büyük ejderi öldürün. Bu ejderin elinden kurtardığınız adam size bir kelime söyleyecek. İşte sizin password'unuz bu. Ancak bu password her oyunda değiştiği için bunu sizin almanız gerek. İyi şanslar.

2) Player Manager II ile ilgili yeni bir haber yok.

3-4) A-500'e 3 adet extenal drive bağlayabilirsiniz. Yani üzerindeki df0: sürücüsü ile birlikte 4 sürücü kullanabilme şansınız var. External drive'ların 5.25 veya 3.5 olması hiçbir şeyi değiştirmez.

5) Modemle iletişim için telefon hattı şarttır. İki modemi bir ara kablo ile birleştirmek mümkün değildir.

6) Çeşitli sayılarda çeşitli boyutlarda sürpriz posterlerimiz olacak.

İyi çalışmalar.

✉

Sayın AMIGA DÜNYASI yetkilileri.
Öncelikle (çok klişeleşmiş bir söz hile olsa) böyle bir dergi çıkarttığınız için teşekkürler. İnanın büyük bir açığı kapattınız. Bence tek sorun fiyatı. Bence dergi sayfaları çok kaliteli olmasa da olur. Böylece sayfa sayısını arttırabilirsiniz. Sizden birkaç isteğim var.

- Derginiz son sayıdan itibaren naylonsuz çıkmaya başladı. Bu yüzden dergiyi aldığımız zaman sayfalar kırışık veya yırtık olabiliyor. Oysa biz sizin derginizi bilgilerinden dolayı ansiklopedi gibi saklıyoruz. Aynı zamanda açık olduğu için bu kadar çabayla hazırlanmış bir dergiyi bazı beleşçiler bedava okuyorlar. İşte bunları önlemek için lütfen dergiyi tekrar naylon içinde çıkarın, ilk açıp okuyan biz olalım.

- İki Amiga'yi birbirine bağlamak için bir kablo olduğunu biliyoruz. Bu kabloyu hiçbir yerde bulamadım, ayrıca bu konuyla ilgili bilgide alamadım. Bu kablo hakkında bilgi verir ve fiyatını yazarsanız çok sevinirim. Ayrıca bu kabloyu nereden temin edebilirim?

- Derginizin Amiga ile çıkarıldığınızı yazmışsınız, hu konu hakkında bilgi verebilir misiniz?

- Amiga'ya program içinden nasıl coldreset çekebilirim?

Şimdiden teşekkür eder yayın hayatınızda başarılar dilerim.

TOLGAATUĞI ANKARA

☞Sayın ATUĞ,

Matbaa değişikliği nedeniyle çıkan poşet sorununu en kısa sürede çözeceğiz.

İki Amiga'yı birbirine bağlamak için kullanılan kablo (çok fazla talep olmadığı için) hazır satılmıyor. Ancak bazı bilgisayarcılar sipariş üzerine hazırlıyor veya hazırlatıyorlar. Ancak bu kablo 1.5 metreyi geçemiyor. Yani kabloyu kullanabilmek için iki Amiga'yı yanyana koymanız gerekir. Siz Amiga'sı olan bir arkadaşınızın A-500'üne bağlanmak istiyorsanız, modem kullanmalısınız

Dergimiz Professional Page programıyla hazırlanmaktadır. Bu programla sayfa düzeni yapılır. Çıktıları da Kubbealtı Dizgi ve tasarım Merkezinden alınmaktadır.

COLD-RESET programı. Assembler köşesinde yayınlanacak.

Başarılı çalışmalar dileriz.

✉

Öncelikle Amiga kullanıcılarını rahata kavuşturan, sorunlarını paylaşan güzel bir dergi çıkardığınız için sizleri tebrik ederim. Benim bir Amiga kullanıcısı olarak birçok sorunum var. Aşağıdaki sorularıma cevap verirseniz sevinirim.

1) Deluxe Paint II veya III programında çizdiğim bir resmi başka bir diskete kaydetmek için ne yapmalıyım? Data disketi oluşturmak için formatlama işleminden başka hir işlem yapmam gerekiyor mu? Bu sorumu diğer çizim programları için de cevaplarsanız sevinirim.

2) Bir çizim programında çizdiğim resimleri diğer programa nasıl aktarabilirim?

3) Herhangi bir oyun veya programın başındaki demoyu alıp başka bir disketin başına kaydetmek için ne gibi işlemler yapmam gerekiyor?

4) Deluxe Paint'le yapılmış bir resmi. bir oyun disketinin başına atabilir miyim.'

5) Amiga Dos'ta bir oyunun listesine girip oyun içindeki ingilizce komut ve yazıları değiştirebilir miyim? Eğer AmigaDos'ta yapılmıyorsa bunu nasıl yapabilirim?

6) Derginizde Hardware konusuna niçin daha çok değinmiyorsunuz'?

7) Amiga'nın elektronikle ilgili programları var mı? Örneğin yolları kendi kendine bulan bir baskılı devre dizayn programı ve dijital elektronikte devre dizaynına yardımcı olabilecek bir program mevcut mu?

8) Amiga'yı evdeki ışıkları açıp-kapamak. teyp ve radyoyu kontrol etmek için nasıl kullanırım. Bu konuyla ilgili devreyi veya şemasını temin etmem mümkün mü?

9) Amiga'nın C for Beginners programını nasıl çalıştırabilirim? Disketi sürücüye takıp bir süre yüklettikten sonra bir yazı çıkıyor ve daha sonra bir şey yapamıyorum. Bu programla birlikte Workbench disketini de kullanmak zoru/idamıyım?

10) Fortran 77 programında komutların yazıldığı ekrana nasıl geçebilirim. Programı yazdıktan sonra nasıl compile edip çalıştırabilirim?

Kemal DUMAN

☞Sayın DUMAN.

Sorularınızın cevabını yeterli bulacağınızı umuyoruz.

1/2) Data disketi oluşturmak için bir disketi formatlamanız yeterli. Deluxe Paint'te yaptığınız bir resmi başka bir diskete kaydetmek için SAVE seçimine girmeden önce data disketinizi takın. Sonra resmin adını, başına DFO: yazarak girin ve sonra SAVE seçeneğine klikleyin. Aynı işlem öteki programlar içinde geçerli. Yapmanız gereken asli işlem directors' değiştirmek. Bir resmi başka bir program içinden yüklemek için ise yükleme esnasında data disketini takarak df0: sürücüsünü belirtmek. Tabii bu işlem için de önemli olan resim programlarının kullandığı formatların uyuşması.

3/4/5) Bunun için monitör programlarını kullanmayı bilmeniz gerekir. Onun için utility yazılarımızı takip edin.

6/7/8) Hardware dersanesi köşemiz çeşitli yeniliklerle devam ediyor.

9)-10) Bu programların yabancı dilde olan kitapçıklarını bulmanız gerekir.

İyi çalışmalar.

VISTA

İşte yine animasyon ve grafik meraklıları için bir yardımcı program! Bu program sayesinde hem fraktal dağ ve ada resimleri hesaplatabilir ve bunları IFF-HAM resim olarak diskete kaydedebilirsiniz, hem de animasyonlarınızda kullanmak üzere çeşitli dağ ve ada objeleri yaratabilirsiniz.

Cem GENCER

Evet, bu ay ele alacağımız program matematiksel olarak bir dağ ya da ada çizmeye yarayan bir program. Bu nasıl mı oluyor?

Dağın tümünü ufak yüzeylerden oluşan bir yüzeyler topluluğu kabul edersek, bu yüzeylerin her birinin yönü, açısı, pozisyonu ve renkleri *(pozisyona bağlı olarak)* sizin vereceğiniz ya da bilgisayarın rasgele seçeceği bir değere göre hesaplanacaktır. Bu şekilde herbir yüzeyin tam olarak koordinatları ve açısı belli formüllere göre belirlenmiş olmakta. Bu ufak yüzeyleri de birbirine bağladığımız zaman elimizde bir dağ oluşacak.

Resmi hesaplattırdıktan sonra artık ister bunu demolarınızda kullanmak üzere IFF-HAM olarak, isterseniz de TurboSilver objesi olarak diskete kaydedebilirsiniz. İkincisinde objeyi yakında açıklamaya başlayacağım TurboSilver ya da Imagine programına aktararak orada daha güzel görüntüler elde edilmesini sağlayabilirsiniz. Bu programlar yardımıyla ayrıca yüzeyi metal ya da tahta gibi bir maddeden de yaparak enteresan bir görünüm sağlayabilirsiniz. Benim Imagine ile deneme olsun diye yaptığım animasyon şöyle: Altta Vista ile hazırladığım bir vadi-dağ objesi bulunmakta. Bu objenin köşesinde duran bir metal top yuvarlanarak yüzey üzerinde yol almaya başlıyor ve bu sırada da kamera devamlı olarak onu izliyor. Bu bir hayli enteresan görünüm vermekte.

Hesap süresini azaltmak için programın bir de 68881 versiyonu çıkarılmış, ikisi de Vista program disketinde yer almaktadır. 68881 versiyonu hızlandırıcı kart gerektirdiğinden, normal Amiga 500 ya da 2000'lerde çalıştırılmaya kalkışıldığında guru verecektir. Vista programının bir diğer kötü yanı da stack değerinin minimum 30000 olmasıdır. Normalde CLI ilk açıldığında bu değer 4000 byte'dır. CLI'dan STACK komutunu kullanarak bu değeri 30000 byte'a çıkarmanız gerekli:

STACK 30000

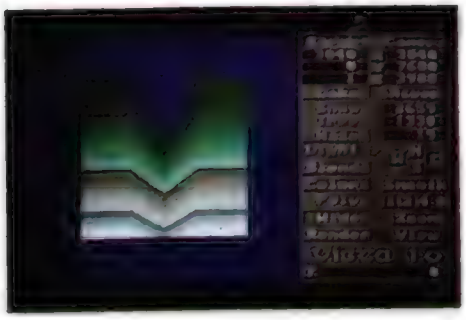
Tabii bunu Vista disketinizin startup-sequence'ine de ekleyebilirsiniz. Ayrıca harddisk kullananlar için ana diskette programı ve gerekli bazı dosyaları da harddiske install etmeye yarayan bir batch file mevcut. Harddisk'ten boot ettiğinizde, Vista program disketini takın ve CLI ya da Shell'de:

EXECUTE DF0: INSTALL komutunu yazıp **<RETURN>'e** basın. Program harddisk'e install edilecektir. Fakat ilk önce hazır olup olmadığınız sorulacaktır. Hızlandırıcı kartı olanlar. Install dosyasını çağırmadan önce bunu bir text editörüyle yükleyip başında <;> işareti olan tüm satırları kaldırmaları gerekli. Daha sonra dosyayı diskete kaydedip Execute ile çağırabilirler.

Eğer Vista programını WorkBench üzerinden çağırıyorsanız, stack değerini değiştirmenize gerek yok; bu otomatik olarak gerçekleştirilecek.

Ayrıca Vista'yı CLI ya da Shell'den çağıranlar için programa ufak bir yardımcı fonksiyon da eklenmiş. Programın ismini yazdıktan sonra bir boşluk koyarak bir landscape dosyası ismini de yazarsanız, program belirlediğiniz bu landscape dosyasını belirtilen directory'den yükleyecektir. Bu yüzden bu şekilde bir kullanımda landscape ismini ve ait olduğu directory'yi tam olarak vermeniz gerekli.

Artık bu kadar ön bilgiden ve hazırlıklardan sonra geçelim programın kendisine; programı iki bölüm halinde açıklayacağım. Hemen yanlış anlamayın, iki bölüm dedimse iki ay boyunca değil; iki ana başlık halinde açıklayacağım demek istedim. İlk kısımda programın hesaplamaları etkileyen gadgetlar. ikinci kısımda da menu fonksiyonlarının ne işe yaradığı.



İşte birinci bölüm:

Programda ekran ikiye bölünmüştür. Bunlardan biri altitude map'in *(yükseklik haritası)* göründüğü ve ekranın 3/4'ünü kaplayan soldaki kısımdır. Sağ tarafta da bir büyük kutu içinde çeşitli gadget'lar mevcuttur. Bunlarla programın hemen hemen bütün fonksiyonlarını kontrol edebiliriz. Yükseklik haritasında dağın ya da adanın çeşitli yerlerindeki yükseklikler aynen normal haritalarda olduğu gibi renklerle belirtilmiştir. Bu sayede üç boyutlu görüntüye gerek duymadan dağın neresinin yüksek, neresinin alçak olduğunu kolaylıkla görebiliriz. Ayrıca yükseklik haritasında mouse'u kullanarak nehir ve göl de yaratabilirsiniz; fakat bunları biraz ilerde göstereceğim.

Program ilk yüklenişinde, çizim renkleri normal haritadaki yükseklik-derinlik tanımlama renkleri ile aynı anlamları taşımakta. Dilerseniz bu renkleri kendi zevkinize göre ayarlayarak değişik görüntüler *(mars, ay gibi yüzeyler)* de elde edebilirsiniz.

Aşağıda ekranın sağında bulunan kutudaki tüm gadget'ların açıklamasını bulabilirsiniz:

Target: Bu gadget kliklendikten sonra, haritada istenen yer kliklenerek kameranın bakacağı koordinat tanımlanabilir. Haritada kameranın bakacağı nokta ufak bir artı işaretiyle tanımlanmakta.

Camera: Bununla kameranın kendi pozisyonunu aynı Target'daki gibi ayarlayabilirsiniz. Kliklenen yerde ufak bîr kare "bel irecektir.

Bu iki gadget'ın altında yer alan kutularda hem target'ın hem de camera'nın koordinatları yer almakta. Bunlar yukarıdan aşağıya doğru x, y ve z eksenlerdeki koordinatlardır. Ortadaki x, y veya z gadget'larına teker teker ya da gruplama yaparak klikleyerek belli bir koordinatın kilitlenmesini sağlayabilirsiniz. Kilitlenen koordinatı Target veya Camera gadget'ı ile değiştirmeye kalkıştığınızda, bu mümkün olmayacaktır. Kliklediğiniz eksen gadget'larını tekrar klikleyerek kilidi kaldırabilirsiniz. Bu fonksiyonun yararı doğru hizalama sağlamak içindir.

İsterseniz camera ve target pozisyonlarını doğrudan değer girerek de değiştirebilirsiniz. Bunun için değerini değiştirmek istediğiniz koordinat kutusuna klik ederek eski değeri silmeniz, yeni değeri yazarak **<RETURN>'e** basmanız yeterli olacak.

Camera ve target pozisyonlarında dikkat etmeniz gereken tek nokta, bu koordinat değerlerinin -16000 ile 16000 değerleri arasında olabileceğidir. Aksi halde resim ya bozuk hesaplanır ya da ekranda hiçbir şey gözükmez.

Lake: Bu gadget yardımıyla yükseklik haritasında klik edeceğimiz bir yerde göl yaratılabilir. Fakat dikkat etmeniz gereken bir nokta göl yaptığınız zaman bunun yüksekliği olmalıdır. Eğer orta yükseklikte bulunan bir noktanın çevresini göl yapmaya kalkıştığınızda haritada daha alçak yüksekliklere sahip bütün bölgeler de silinerek göl haline getirilecek ve geride sadece gölün yüksekliğini geçen yüzeyler kalacaktır. Bu yüzden gölü en kolay tepe noktasına yapabilirsiniz. Ayrıca Lake fonksiyonunu kullanarak dağ-adanın en ve boy olarak boyutlarını azaltabilirsiniz.

River: Bunun yardımıyla bir nehir yaratabilirsiniz. Klik ettiğiniz noktadan çıkan ve en yakın su bölgesine *(göl ya da deniz)* ulaşan bir nehir çizilecektir. Bu nehir de

fraktal olarak hesaplandığından dümdüz olmayacak, aksine girintili-çıkıntılı ve bol dönemeçli olacaktır.

Snow: Bu gadget'ta belirtilen değer, dağın hangi yükseklikten itibaren karla kaplanması gerektiğini belirtmeye yaramakta. Karın rengini daha sonra göreceğimiz colors ekranında belirleyebilirsiniz. Normalde bu renk gri-beyaz arası bir renktir.

Tree: Bu da adada yeşilliklerin hangi yükseklikten itibaren belirmeye başlayacağını tanımlamak, için kullanılır. Karda olduğu gibi yeşillikleri de başka bir renk olarak tanımlayabilirsiniz.

Haze: Bu gadget yardımıyla hesaplanan görüntünün geneline sis efekti verebilirsiniz. Fakat bu sis efekti sadece Vista ile hesaplanacak olan resimde bulunacaktır. Dağı/adayı obje olarak kaydettiğinizde, bu sis efekti gözükmeyecektir. Bu gadget'a gireceğiniz bir değer yardımıyla sisin yoğunluğunu belirleyebilirsiniz.

Light: Bu gadget, aslında 4 gadget'dan oluşmakta: N, E, S ve W. Bunların her biri yön belirlemeye yarar; N *(north)* kuzeyi, E *(East)* doğuyu, S *(South)* güneyi ve W *(West)* ise batıyı tanımlar. Bu dört gadget yardımıyla ışığın hangi yönden geleceğini belirleyebilirsiniz. Buna göre ışığın geleceği yönün tam karşısında olan bölgeler ışığın çarptığı yönünkilere göre daha koyu olacaktır. Bu da obje şeklindeki kayıtta diskete kaydedilmez; sadece hesaplanan resim üzerinde gözükür.

Blend: Bu gadget, resmin genelinin rengini biaz açarak kırılmaları engeller. Fakat bazen de kötü sonuçlar verebildiğinden benim kullanmadığım bir fonksiyon. Aynı sis efekti gibi bu da sadece hesaplanan resmi etkiler.

Colors: Bu gadget'a klik ederek renk ayarlama ekranına geçebilirsiniz. Bu ekranda ayarlayacağınız renkler, yükseklik haritasında çeşitli yükseklikleri tanımlamak için kullanılır. Bu sayede değişik yüksekliklerin değişik renklerde olmasını sağlayabilirsiniz. Dağ/adayı obje olarak kaydederseniz ve TurboSilver ya da Imagine programlarında Attributes ile değişiklik yapmazsanız aynı renkler o programda da bulunacaktır.

Smooth: Yüzeylerin köşelerini daha yuvarlak göstermeye yarayan bu fonksiyon aynen Deluxe Paint'teki smooth fonksiyonu gibidir. Bazen güzel sonuçlar yaratabileceği gibi, kötü sonuçlara da yol açabilir. Yine sadece hesaplanan resim üzerine etki yapacaktır.

Poly: Burada mevcut 4 gadget yardımıyla hesabın ne kadar derin yapılacağı ve yüzeylerin oran olarak ne boyutta olacağını belirlemek için kullanılır. 8 oranı çok hızlı hesap yapacaktır, fakat buna karşı da yaratılan yüzeyler büyük ve az sayıda olacaktır. Böyle bir dağ/ada obje olarak diskete kaydedildiğinde 20 KByte kadar yer tutacaktır. Oysa 1 ya da 2 oranında yaratılan ada-dağ objeleri bir diskete sığmayacaklardır *(890 KByte!)*. Çok detaylı bir objeyi ise ancak 1 ya da 2 oranlarını kullanarak yaratabilirsiniz.

Wide: Bu gadget ile objeye geniş açılı olarak bakabiliriz. Bu, kameranın önüne geniş açılı bir lens takılmış gibi sonuç doğurur.

Zoom: Bu gadget ise w ide'a göre ters işlem yaparak daha yakın ve dar açılı bir görüntü sağlar.

Render: Bu gadget, yaratılan dağ-adanın resim haline getirilmesini sağlamakta. Yüzeylerin herbiri bakış açısına ve ışığa göre hesaplanacak ve resim, satır satır oluşturulmaya başlanacaktır. Burada hesaplama süresi poligon boyutlarına göre değişecektir. En kısa hesap 8 oranlamasında yapılırken, en uzun süreni ise 1 oranlamasında olmakta. Bu, yüzeylerin fazlalığından ileri geliyor.

View: Bu gadget'a klik ettiğinizde son hesaplanan resim tekrar gösterilecektir. Eğer daha hiçbir resim hesaplanmadıysa, ekranda sadece renk karmaşası görürsünüz.

F: Bu gadget yardımıyla dağı yaratan rasgele bir sayı seçebilirsiniz. İsterseniz kendi belirlediğiniz bir değeri de dağ/ada yaratmak için kullanabilirsiniz. Bunun için F gadget'inin hemen yanındaki sayı yazan kutudaki sayıyı değiştirmeniz yeterli olacak.

Şimdiye kadar anlatmış olduğum gadget fonksiyonlarını klavyeyi kullanarak da gerçekleştirebilirsiniz. Fu hışlar ve yaptıkları işlemleri aşağıda topladım:

C - Camera
T - Target
H - Haze
P - Colors
R - Render
V - View
F - Rasgele sayı belirleme
Q - Quit

Işık yönlerini belirlemek için de şu tuşları kullanabilirsiniz:

N - North/kuzey
E - East/doğu
S - South/güney
W - West/batı

Son olarak da fraktal yüzey boyutlarını tanımlamak için gerekli tuşlar ana klavyedeki 1,2, 4ve8'dir.

Gelelim programda menüden erişebileceğiniz fonksiyonlara. Menü çubuğundaki tüm fonksiyonlar iki temel başlık altında toplanmıştır: Project ve Script.

PROJECT MENÜSÜ:

Load IFF: Bu fonksiyon, disketten daha önceden hesaplanmış 320*200 boyutunda HAM bir resmi yüklememizi ve görmemizi sağlar.

Save IFF: Son hesapladığınız resim 320*200 boyutunda HAM olarak diskete kaydedilecektir.

Load Landscape: Bu bir alt-menüdür ve iki fonksiyonu vardır; Vista DEM ile hazır bir yükseklik haritasını -Vista DEM formatında olması şartıyla- disketten yükleyebilirsiniz. Colormap ise, istediğiniz Vista DEM formatındaki dosyadan sadece renkleri kullanır.

Save Landscape: Bu da bir alt-menüdür. İlk fonksiyon, haritamızı Vista DEM formatında diskete kaydetmeyi sağlar. İkincisi ise *(TurboSilver)* yaratılan dağ-adayı diskete TurboSilver objesi halinde kaydedecektir. Eğer bu objeyi Imagine ile yüklemek istiyorsanız, Turbo Silver'da objeyi yüklemeniz, aynı isimle diskete kaydetmeniz ve ardından da Imagine'de yüklemeniz gerekecektir.

About: Bu alt-menüdeki ilk fonksiyon Vista ismini taşır ve programı hazırlayanlar hakkında kısa bilgi verir, ikinci fonksiyon olan Landscape ise yaratmış olduğumuz dağ-ada hakkında kısa bilgiler verir.

Quit: Her zamanki gibi programdan çıkmamızı sağlar.

SCRIPT MENÜSÜ:

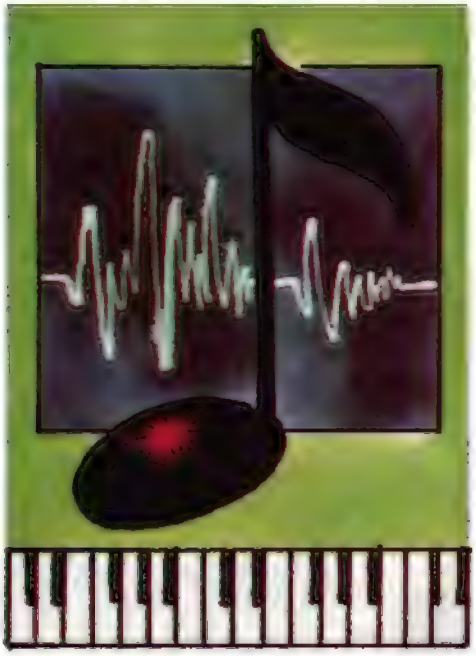
Burada ana ekranda yaratacağınız ada-dağların belli bilgileri bir dosyaya kaydedilir. Daha sonra da bu dosya Execute edilerek tüm resimlerin teker teker hesaplanması ve diskete kaydedilmesi sağlanır.

CREATE ile yeni bir script dosyası açabilirsiniz. **OPEN** daha önceden hazırlanan bir script dosyasını yükler. **ADD** ile açılmış olan script dosyasına yaptığınız işlem basamaklarını kaydedebilirsiniz. Daha sonra bütün bu hazırladığınız işlem basamaklarını **EXECUTE** ile hesaplanmasını *(render edilmesini)* sağlayabilirsiniz.

Hemen sonuç görmek isteyenler için diskette 8 adet harita kayıtlarıdır. Bunların hepsi **LANDSCAPES** directory'sinde bulunurlar ve isimleri şunlardır:

CraterLake, ElCop, HalfDome, Julia, MSHA, MSHB, Mandelbrot ve **Mons.**

Bunları teker teker yükleyerek render gadget'ı yardımıyla hesaplatabilir ve programın kapasitesini yaklaşık olarak görebilirsiniz.



AMIGA ve MÜZİK

Bu ayki konumuz intro meraklılarını yakından ilgilendiriyor. Evet bu ayki konuklarımız, "MODULE PLAYER'lar....

KUBİLAY KILINÇ

Merhabalar !!! Bu ay sizinle birlikle "Module Player" isimli programların en popülerlerinden birini tanıyacağız. Şimdi hemen programın açıklamasına geçmeden önce, bu tür programların ne amaçla ve nerelerde kullanılacağından bahsedelim.

Module Player nedir ?

Bu tür programlar çeşitli müzik programlarında yapılmış module halinde kaydedilmiş müzik dosyalarını yükler ve bize dinletir. Genelde her müzik programının kendine ait player'ı vardır. Bazen bir player programı, birden fazla programa ait modülleri çalabilmektedir. Module Player programlarını Assembler programcılarının kullandığı Replay Source'ları ile karıştırmayın. Replay Source'lar programcılar tarafından kullanılan programcıklardır. Programcı bu programı kendi programının uygun bir yerine ekler ve bu program işleme girdiğinde istenilen modül çalınır. Bu sayede programcı herhangi bir müzik programında yazılmış bir parçayı kendi programında kullanabilir. Ovun ve Demo programlarında yapılan işlem de budur. Eğer programcı düzeyinde bir kullanıcı değilseniz, bu player programları ile de işinizi görebilirsiniz.

Module Player'ler nerelerde kullanılar?

Player'lar müzik programlarına ait modülleri müzik programının kendisini kullanmadan dinlememizi sağlayan, hafızada çok az yer kaplayan programlardır. Bu durumda bu programları ve istediğimiz modülleri "Startup-Sequence'"e işleyerek, disketimiz takıldığında otomatik olarak dinleyebiliriz. Bu da bize mütevazi Intro-Iar yapma fırsatı verir. Diğer yandan, bu programcıkları "Run" komutunu kullanarak multi-tasking durumda çalıştırabiliriz. Bu durumda da bir yandan tatlı tatlı müzik dinlerken, bir yandan da diğer programları kullanabiliriz.

Playerların kullanım alanları insan hayal gücü ve zekası ile sınırlıdır. Evet şimdi ilk player programımızı hep birlikte tanıyalım.

INTUITRACKER VI.1

Bu player programı, yalnızca tracker programlarına (**Soundtracker,** Noisetracker v.s) ait modülleri bize dinletir. Program direkt olarak yüklenip çalıştırıldığında, modülleri çağırıp dinleyebilirsiniz. Eğer bir yandan müzik dinlemek ve diğer yandan da bir başka program ile çalışmak istiyorsaız. Intuitracker'ı multitasking olarak çalıştırmalısınız.

Intuitracker"m tüm komut ve parametrelerini kullanırken, kendinizi bir teyp veya disk player kullanıcısı olarak görebilirsiniz. Çünkü tüm konun ve seçenekler bu mantık ile çalışmaktadır. Şimdi bu komut ve parametreleri sırasıyla görelim.

CONTROL MENÜSÜ :

Pause: Bu komut ile o sırada çalmakta olan bir parçayı durdurabilirsiniz. Tekrar bu komutu kullandığınız da ise. müzik parçası kesildiği serden çalmasa devam eder.

Stop: Bu komut ile çalmakta olan müzik parçasını tamamen durdurabilirsiniz.

Eject: Bu komut ile çalmakta olan parçası tamamen iptal edebilirsiniz.

Play Next: Listede bulunan bir sonraki modülü yükler ve çalar.

Program Mode: Bu mod aktif duruma geçtiğinde, listeden dinlemek istediğiniz modülleri tek tek mouse yardımıyla seçmelisiniz. Seçme işlemi bittiğinde, artık bu parçalar sizin devamlı yüklemenize gerek kalmadan sırayla çalınacaktır.

Repeat Song: Bu seçenek ile parçanın tekrar tekrar çalınmasını sağlayabilirsiniz.

Random Play: **Bu** parametre aktif konumda ise. program modunda belirtilen parçalar rastgele bir sırayla yüklenir ve çalınır.

About: Bu komutu kullanarak ve dikkatli bakarak program hakkında minik bilgiler görebilirsiniz.

Leave Song: Programdan çıkmanızı sağlar. Fakat o sırada çalınan parça hala çalmaya devam edecektir.

Quit: Programdan çıkmak için kullanılır.

TRACKS MENÜSÜ :

***Choose** Disc:* Modülleri yükleyebilmek için ilk önce modüllerin bulunduğu diskeli takmaksınız. Daha sonra bu komutu kullanarak programın modülleri nereden yükleyeceğini tanımlamalısınız. Bu komut işleme girdiğinde, modüllerin hangi directory altında bulunduğunu belirteceksiniz. Bundan sonra program bu direetory'i okuyacak ve içinde bulunan modülleri bir liste şeklinde gösterecektir. Artık yükleyeceğiniz tüm modülleri bu listeden seçeceksiniz.

PREFS MENÜSÜ :

None: Aşağıda belirteceğim tüm parametreleri okluğu gibi pasif duruma getirir.

Volume Control: Bu seçenek aktif durumda olduğu zaman. sos seviyesini kontrol edeceğimiz bir panel çıkar. Bu paneli mouse yardımıyla kontrol edebilirsiniz.

Equalizer: Bu parametre ile de bir spectrum analizörü volüme control panelinin yanına eklenir. Bu analizör gerçek spectrum analizörler ile aynı işlevi görmemektedir. Yalnız sadece programa değişik estetik bir has a katmak amacı) la kullanılabilir.

Control Panel: Daha evvelce belirttiğim gibi. bu player tamamıyla bir teyp mantığıyla çalışmaktadır. Bu panel aktif durumdayken panel seçeneklerini kullanarak parçaları durdurabilir, tekrar dinleyebilir, hatta ileri veya gen sarabilirsiniz. Bu paneldeki tüm seçeneklere ait semboller, standart teyplerde bulunan semboller ile aynıdır. Bu yüzden herhangi bir zorluk çekeceğinizi sanmıyorum. Yalnız bu panelde bulunan (+) parçanın hızını arttırır, (-) ise hızını düşürmemizi sağlar.

Filter: Filtre "ON" konumunda aktif. "OFF" konumunda pasif durumdadır. Bu filtrenin açık veya kapalı olması, çalınan parçanın yüksek frekanslarını etkiler. Bu sayede bazen çok ti/ yüksek kalite sesleri duyabilirsiniz; ancak bazen de bu sesler parazit teşkil ettiğinden filtreyi aktif konuma getirmeniz gerekebilir.

Depth Gadget: Programa ait pencereye ait Depth Gadgeflerini aktif veya pasif duruma getirmenizi sağlar.

Mod. Files Only: Bu parametre aktif konumdayken disketteki müzik parçalarının sadece başlarında mod. takısı olanlar yüklenir.

Musique Non-Stop: Listedeki parçaları eğer program modunda dinliyorsanız. Bu parametre aktif konumda ise daha evvel tanımladığınız program bittiğinde tekrar programın başına dönülür ve program hiç durmadan işler.

Evet bu aylık da bu kadar. Bir daha ki aya bir başka player programında görüşmek üzere HOŞCAKALIN !!!.

NOISE TRACKER V1.2 - V2.0

KUBİLAY KILINÇ

Sonsuz Merhabalar!!! Bu ayki konuk müzik programımız, daha doğrusu programlarımız, ister müzikle ilgilensin ister ilgilenmesin her Amiga kullanıcısının program kütüphanesinde bulunan ünlü trackerlar zincirinden NOISETRACKER V1.2-V2.0...

Bu ay, bu programın iki değişik versiyonunu birden açıklamayı uygun gördüm. Programları açıklamalarını en temelden ele almayacağım. Bu program ile yeni tanışanlar ilk önce 3.sayıda ERDEM TAYLAN arkadaşımıza ait Sound Tracker yazısını ilk önce hatimlemeliler. Daha sonra bu sayıya dönebilirsiniz. Bu sebeple programları açıklarken sadece Sound Tracker'dan farklı olan taraflarını anlatacağım. Dilerseniz, V1.2 ile söze başlayalım.

Pek çoğumuz, Amiga'nın benzersiz müzikal imkanlarını bu program ile tanıdı. Bu ay hep birlikte vefalı dost NOISETRACKER'ın iki değişik versiyonunu tanıyacağız. Haydi buyrun sofraya (özür dilerim - SAYFAYA-) !!!!

*

NOISETRACKER V1.2

YENİ PARAMETRE ve YARDIMCILAR

Ekran komut ve parametrelerinde görülen ilk değişiklikler şunlar:

Restart: Bu yeni parametre, ekranın sol üst köşesinde "Length" parametresinin hemen altındadır. Bu paramatre'dekı rakam parçanın çalınması bittiğinde tekrar hangi pozisyona dönülmesi gerektiğini belirtir: rakam "0" olduğunda parça biter ve tekrar başa dönülerek çalmaya devam edilir. Bu rakamı kendi parçanızın kurgusuna uygun şekilde ayarlayabilirsiniz.

Ekranın sağ orta kısmında ise 3 değişik parametre ve bir tanede yeni komutla karşılaşıyoruz.

Tune: Bu parametrede parçanın byte değerinden hexadecimal uzunluğu belirtilir.

FreeMem: Bu parametrede ise, hafızada ne kadar boş yerimizin olduğu belirtilir.

Kill: Bu komut ile o sırada kullanımda olan enstrüman tamamen silinir. Komut işleme girmeden önce size emin olup olmadığınızı sormaktadır.

(00:00): Bu parametre parça çalınırken işlevini yerine getiren bir kronometredir. Burada belirtilen saniye ve dakika cinsinden değer ile parçamızın tamamının ne kadar zaman uzunluğunda olduğunu öğrenebiliriz.

YENİ MENÜLER ve KOMUTLAR

Pist: Bu komut ile Preset List editörüne ait sayfaya geçebilirsiniz.

Disk: Tüm disk işlemlerini yürütebileceğiniz bir menüye, bu komut yardımıyla gireceksiniz. Bu menüde Song. Module veya Sample yükleyebilir, kaydedebilir hatta silebilirsiniz. Sadece enstrümanları disketten silemezsiniz.

Update: Bu komut ile kalabalık olan enstrüman disketlerinizin directory'sini çok hızlı bir biçimde görebilirsiniz. İlk önce enstrüman disketinizi takın, bu komutu kullanın. Program disketin directory'sini okuyacak ve diskete "NoiseDir" isimli bir dosya kaydedecektir. Artık bu disketi her kullanışınızda disketin directory'si ışık hızında karşınıza gelecektir.

Cli: Bu komut programdan bağımsız olarak herhangi bir işlem yapabilmek için "CLI"'ya dönmenizi sağlar. Bu komut işleme girdiğinde, programdan çıkmış gibi davranılır. Ancak Cli'da beliren küçük pencereye mouse ile dokunduğunu/da tekrar programa geri dönebilirsiniz.

Prefs: Bu komut ile programa ait bir takım değişkenleri tanımlayabileceğiniz bir menüye geçebilirsiniz. Bu menüde:

Songs: Bu parametreye; data disketinizde bulunan müzik datalarına ait dosyaların hangi directory altında bulunduğunu yazmalısınız. Bu sayede program "Song" datalarıyla ilgili disk işlemlerinde, bu directory üzerinden işlemlerini yerine getirecektir. Bu işleme 'Path' tanımlamak denir.

Modules: Module'lerin hangi disk sürücüsünde ve hangi directory allında bulunduğunu burada belirtmelisiniz.

Samples: Sample'ların hangi disk sürücüsünde ve hangi directory altında bulunduğunu burada belirtmelisiniz.

Plst: Preset listin bulunduğu disket sürücüsünü ve hangi directory altında bulunduğunu ise burada tanımlayacaksınız.

Keymap: Amiga'nın karakter tablosunun "GERMAN" (Alman) sistemine mi. "USA" (Amerikan) sistemine mi göre olacağı buradaki parametre ile tanımlanır.

Keypad: Amiga'nın klavyesinde bulunan tuşların düzeni. Amiga 500/2000 standartlınla mı yoksa Amiga 1000 standartında mı olacağı belirtilir.

SpcNote: Ana ekranda notaları \azdığımız bölgede notalar arasında boşluklar bulunmaktadır. Bu boşluk yanyana gelen 3 karakter ile belirtilmiş. İşte bu yan yana gelen karakterleri burada belirtebiliriz.

Dirsize: Enstrüman disketindeki dosyaların sayısını burada belirtmelisiniz.

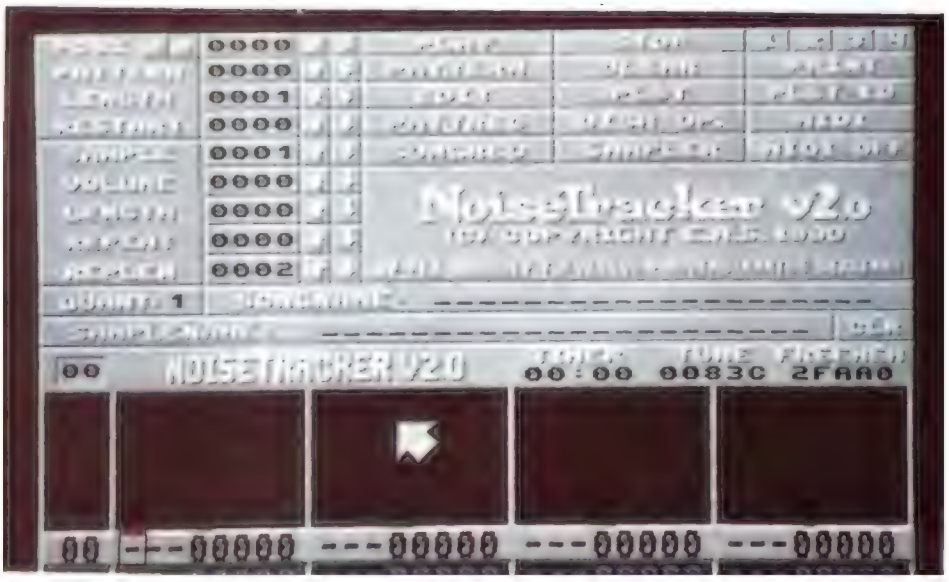
Load: Preferences dosyasını disketten okumanızı sağlar.

Save: Preferences dosyasını diskete kaydeder.

Exit: Değişiklik yapmış olun veya olmayın bu komut ile bu menüden çıkabilirsiniz.

Help: Bu komut ile size program da kullanılan tuş ve parametreler ile kısa açıklamalar yapan bir pencereye gireceksiniz. Bu pencere de tüm açıklamalar sayla sayfa ekrana gelir. Sayfayı geçmek için sağ butona, pencereyi kapatmak için ise sol butona basmanız yeterlidir.

Pat.Ed: Şimdi de geldik en belirgin değişikliklerden birine... Biliyorsunuz, müzik parçamızın patternlerini tek tek hazırladıktan sonra, bu paternleri belirli bir sıraya koyarak programlıyorduk ve bu sayede müzik parçamızı tanımlıyorduk. Arlık hu komut ile hangi pozisyonda pattern olacak veya vardı gibi karışık bir işlemi hafifleten bir menüye gireceğiz. Bu menüde anlaşıldığı gibi hangi pozisyonda hangi pattern çalınacak basit bir şekilde sıralamasını yapabileceğiz.



Şimdi de geçelim NoiseTracker V2.0"da bulunan özelliklere.

NOİSETRACKER V2.0

YENİ PARAMETRE ve YARDIMCILAR

Quant: Diyelim ki. Pattern'e real time olarak nota girdisi yapıyoruz (Pattern Record komutu sayesinde). Bu sırada her nota yazıldıktan sonra, bu değere bağlı her nota sembolünün ardına buradaki değer kadar boşluk bırakılır. Örneğin bu değer 4 ise her nota yazıştan sonra 4 satır boşluk bırakılır.

YENİ MENÜ) ve KOMUTLAR

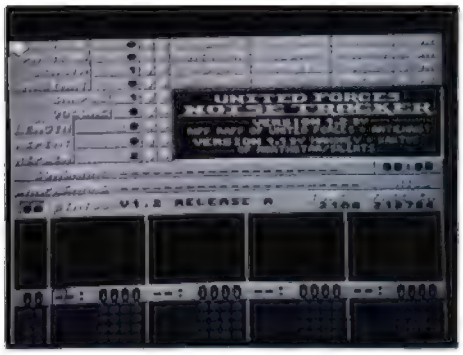
Bu versiyonda 1.2 versiyonundaki bir takım menüler kaldırılmış ve yerlerine sadece bu versiyona ait menüler gelmiş. Kaldırılan menüleri herhalde saymama gerek yoktur.

SongRECORD: Bu komut ile tüm parça baştan sona "Position. Pattern. Length" parametrelerindeki değerler doğrultusunda çalınır. Bu sırada siz de seçtiğiniz, enstrüman ile bulunduğunuz kanala nota girdisi yapabilirsiniz.

Sampler: Bu komut ile gerçekten bu programı oldukça ilgi çekici hale getiren bir sampler editörüne erişebilirsiniz.

Bu editöre girdiğinizde hemen ana ekranda kullanımda olan sample'a ait dalga şekli ekrana gelir. Bu menüdeki tüm komutlar bu dalga şeklinin formunu etkiler.

Start Sampling: Paralel Porta takılmış bir sampler üzerinden ses örneklemek



için bu komutu kullanmalısınız. Yalnız bu komutun çalışabilmesi için disketinizde "DEVS" directory 'si içinde "parallel.device" dosyasının bulunması gerekmektedir. Aksi takdirde bu komut işlevini yerine getiremez.

Monitor: Sampler'ın girişine uygulanmakta olan sinyali, direkt monitör hoparlöründen duyabilirsiniz.

Copy: Bir sample ı bir başka sample hanesine kopyalayabilmek için bu komutu kullanabilirsiniz.

Mix: Bir sample'ın dalga şeklini bir başka dalga şekli ile mix edebilirsiniz.

Change Volume: Sample'ın ses şiddeti seviyesi, bu komut ile değiştirilebilir.

|L| Cut |R|: Bu komut ile dalga şeklinin bir bölümünü kesip çıkarabilirsiniz. Eğer |L| komutunu seçerseniz, mouse yardımıyla dalga şeklinin solunda kalan kısmını keser. |R| komut ile ise. sağından itibaren kesebilirsiniz.

Fade in: Bu komut ile sesin ses şiddetinin yavaş yavaş açılarak çalınmasını sağlayabilirsiniz. Bu komut işleme girdiğinde, mouse pointer'ın bulunduğu yere kadar ses seviyesi yavaş yavaş açılır.

Fade out: Bu komut Fade in komutu ile aynı şekilde kullanılır. Aradaki tek fark, Fade in'de ses yavaş yavaş artarken, bu komut ile sesin yavaş yavaş düşürülüp kaybolmasıdır.

Filter: Bu komut ile sesin dalga şeklinde bulunan parazitler yok edilir. Yüksek frekansta bulunan parazitler, bu komutun her kullanılmasıyla bir miktar daha eksilir.

Oct Up: Sesin nota değerini bir oktav yükseltir.

Oct Down: Sesin nota değerini bir oktav düşürülür.

Reverse: Sesin dalga şeklini y ekseni etrafında ters çevirir.

Print: Bu komut ile müzik datalarını (notaları) printer'dan kağıda aktarabilmektedir.

Midi: Evet nihayet tracker programlarında beklenen MIDI kullanımı, bu program ile gündeme geldi. Bu komut ile 16 giriş/16 çıkış MIDI kanalını açıp kapayabileceğiniz bir menüye erişebilirsiniz.

Midi On/Off: MIDI edit konumunu, bu komut ile aktif veya pasif konuma getirebilirsiniz.

Bu aylıkta buraya kadar. Gelecek ay bir başka programda görüşmek üzere, HOŞÇAKALIN !!

TUNÇ DİNDAŞ

Bu ay bomba gibi bir sayfa ile karşınızdayız. Hem de ne bomba! En son oyunların tiyoları ve cheat modları ile karşınızdayız. Özellikle geçen ay ülkemize gelen ve bir anda Sinan'ın gözde oyunları arasına giren TANGRAM'ın tüm kademe kodlarını vererek Sinan'ı sinirlendiriyorum. O hala tek tek geçmeye uğraşsın. He he he! Monitör programları RULES! Ha bu arada unutmadan! Size BİRAZ kızıyorum. Öteki köşelere mektup yağarken bu köşeye neredeyse hiç mektup gelmiyor. Tamam cheat modları bulamıyorsunuz, ama bari oyunlar hakkında kolaylıklar gönderin. Mesela uzun süreden beri uğraşıp da geçtiğiniz yerleri nasıl geçtiğinizi anlatan mektupları bize gönderin ve öteki AMIGA'cı arkadaşlara yardımcı olun. Neyse haydi bakalım başlayalım.

❖ *CHUCK ROCK:*

Geçen ay sonsuz enerji hilesini verdiğimiz oyunun bu ay da öteki hilelerini veriyoruz. Öteki oyunlarda bulunmayacak kadar ilginç hileler bunlar. Orkestranın bulunduğu ekranda aşağıdaki sözcükleri yazarsanız, değişik özelliklere sahip olursunuz.

TURN FRAME: Oyun esnasında 1, 2, 3, 4 ve 5 ile kademe atlamanıza yarar.

MORTIMER: Bu hile de, TURN FRAME' gibidir. Bununla F1, F2, F3, F4 ve F5 ile ZONE (bölge) atlarsınız.

ESTRANO: Oldukça garip bir hile. Bunu yazdıktan sonra sol 'SHIFT' tuşu ile uçabilirsiniz. Cool değil mi? Deneyin!

Yazacağınız şu cümleler ise oyunu sonsuz enerjili yapmak için kullanılır: **LIFE IS MY DREAM, FAST AINT FOR THE WORD, SHE LOVES CLEANING WINDOWS ve ITS FAIRY BOWBELZ.** Unutmayın cümleler tek tek kullanılacak.

❖*GEM'X*

İşte Gem'x oyununun kademe kodları. Bu kodlar oyunun tüm kodları değil. Oyunda ilerleyebilen arkadaşlar bana öteki kodları gönderebilirler.

A Başlangıç	B EARTHIAN	C KENICH1
D INOKUMA	E BURAI	F BADMAN
G NETWORK	H YOKOHAMA	I EXACT
J X68000	K TURRICAN	L REDMOON
M CAMPAIGN	N MEGAMANN	

❖*TORVAK THE WARRIOR:*

Oyunun high score tablosuna 'CHEAT' yazın.

❖*TOYOTA CELICA RALLY:*

Oyunda ilerlemek için yarışları kısa zamanda bitirmeniz gerekiyor. Yarışları istediğiniz zamanda bitirmek için 'CTRL' ve 'C tuşlarına aynı anda basmanız yeterli.

❖ *ST DRAGON:*

Random access'in kötü oyunu ST DRAGON'da hile modunu çalışır hale getirmek için, 'CAPS/LOCK' tuşuna basın ve 'DECAFFEINATED' yazın.

❖ *THE SPY WHO LOVED ME:*

DOMARK'ın hit oyunlarından olan THE SPY WHO LOVED ME'de sonsuz hak için, oyunu dondurun ve 'MISS MONEYPENNY' yazın.

+ *ROBOCOPII:*

Title ekranında 'SERIALINTERFACE' yazarsanız, cheat modu aktif hale geçer. 'F9' ile enerjinizi doldurur, 'F10' ile de öteki kademelere geçersiniz.

❖ *UNREAL:*

Ejderhah ekranda 'ORDILOGICUS'yazan ekran flaş yapacaktır. Bundan sonra oyunda sonsuz enerjive hakka sahip olacaksınız. RETURN'e basarsanız kademe atlarsınız.

❖ *SLY SPY:*

Oyunun başında kodunuzu soran bölümde sakın '007' yazmayın. Eğer yazarsanız, oyun çok zorlaşır ve zamanınız kısalır.

❖ *TANGRAM:*

Geçilemeyen bu zeka oyununda başarılı olmak artık çok kolay; işte kodlar:

CODES PART I

1: . .	11:37322	21:95912	31:61522	41:54796
2:03797	12:26106	22:58819	32:68875	42:96296
3:58829	13:70473	23:58890	33:59092	43:60897
4:73159	14:83524	24:86239	34:74665	44:71231
5:88530	15:86720	25:72861	35:36338	45:98488
6:22586	16:71990	26:47530	36:39793	46:40965
7:64383	17:15683	27:46574	37:43456	47:70834
8:60037	18:24759	28:81152	38:51499	48:46121
9:85164	19:10439	29:72493	39:63588	49:31089
10:07274	20:14278	30:81093	40:47672	50:27277

CODES PART II

51:08439	61:47089	71:74219	81:87792	91:73834
52:38559	62:18554	72:31429	82:11164	92:22120
53:18171	63:02353	73:46659	83:34047	93:57837
54:96018	64:27901	74:43247	84:70917	94:14711
55:55315	65:92505	75:05111	85:40282	95:94330
56:48539	66:87880	76:35359	86:73172	96:83879
57:34714	67:44828	77:61230	87:84157	97:67725
58:91988	68:80294 .	78:54066	88:74230	98:73777
59:29935	69:56847	79:26317	89:00016	99:67882
60:02675	70:47274	80:91281	90:75232	100:93995
101:06764	111:32222	121:26824	131:69235	141:95850
102:59524	112:53870	122:45888	132:88936	142:17617
103:68744	113:99460	123:75267	133:70104	143:75176
104:82543	114:73185	124:63651	134:69871	144:10622
105:69198	115:97271	125:54485	135:84165	145:88831
106:36627	116:07464	126:46857	136:41160	146:01849
107:31909	117:95544	127:75327	137:92632	147:68389
108:36959	118:03695	128:96721	138:62261	148:27645
109:30712	119:15647	129:87963	139:89064	149:44049
110:71511	120:43330	130:64846	140:38862	150:73412

CODES PART III

151:58439	161:70768	171:59006	181:01657	191:53026
152:52147	162:16398	172:32809	182:19019	192:79822
153:60754	163:45576	173:77032	183:38497	193:81648
154:78328	164:87270	174:79354	184:96446	194:16247
155:24249	165:27781	175:92292	185:02971	195:61426
156:26266	166:47137	176:55475	186:15894	196:93278
157:31021	167:52193	177:45759	187:00442	197:00006
158:45039	168:96195	178:69535	188:18380	198:26004
159: 96112	169: 96438	179: 25274	189: 12666	199: 75258
160:78319	170:25105	180:79164	190:90828	200:95871

Gelecek ay tekrar bu köşede buluşuncaya kadar hoşçakalın. Mektup göndermeyi unutmayın!

AMIGA BASIC

M AH MU RE ÜNYELİ

Merhaba... Geçen ay OBJECT kumullarına başlamış ve devamı gelecek ay demiştik. Şimdi hemen komutlarımızı açıklayıp örneklerimizi inceleyelim.

OBJECT.HIT KOMUTU:
Kullanım Şekli:

OBJECT.HIT *Obje-no,[değerI][,değer2]*

Bu komut, hangi objenin, hangi objelerle çarpışacağını tespit etmek için kullanılır. Bu komutla objenin diğer objeler ya da ekran çerçevesi ile çarpışmasını da önleyebilirsiniz.

Obje-no ile belirtilen obje, bir OBJECT.SHAPE yönergesindeki objeye karşılıktır.

Tüm objeler tanımlı olarak diğer objeler ve çerçeve ile çarpışır. OBJECT.HIT yönergesi ile tanımlanarak bazı objelerin diğer objeler içinden çarpışmaya neden olmadan geçmesine izin vermek için kullanılabilir.

değeri, 16 bitlik bir maskedir ve obje-no ile belirtilen objeyi tanımlar, *değeri* de 16 bitlik bir maskedir ve onunla çarpışacak objeyi tanımlar, *değeri*'de en küçük bit set edilirse, *obje-no* ile belirtilen obje ekran çerçevesi ile çarpışabilir. Set edilmezse, obje görünen alanın dışına uçar.

Değer1'de belirtilen objenin bitleri *değer2'de* belirtilen diğer objenin bitleri mantıksal olarak AND'lenir. Sonuç sıfırdan farklı olursa, *obje-no* ile belirtilen obje, *değer2'de* belirtilen bir obje ile çarpışır ve bir COLLISION durumu ortaya çıkar.

Şimdi asıl obje *(değeri)* ve diğer objeleri *(değeri)* tanımlayan aşağıdaki tabloya bakın, üzerinde örnekler yapalım.

Değer I

Bit Değeri	128	64	32	16	8	4	2	1
Uzay Gemisi	0		0	0		0	1	0 = 2
Roket		0		0	0	0	1	0 = 2
Yıldız		0		0	0	1	0	0 = 4

Değer 1

Bit Değeri	128	64	32	16	8	4	2	1
Uzay Gemisi	0	0	0	0	0	0	1	1=3
Roket	0	0	0	0	0	1	0	= 2
Yıldız	0	0	0	0	1	0	0	= 4

OBJECTSHAPE yönergesi ile uzay gemisinin obje-no'su, 1; roketin, 2 ve yıldızların da 3'ten 10'a kadar *obje-no* ile tanımlanırlar:

```
OBJECTSHAPE l,Uzaygemisi$
OBJECTSHAPE 2,Roket$
OBJECTSHAPE 3,Yıldız$
```

Karşılaştırmalarının kolay olması için ikili sayıları kullandık. OBJECT.HIT komutunu kullanacağınızda, değerlerin ondalık karşılıklarını kullanacaksınız. Mesela uzaygemisi için bir komut verelim:

```
OBJECT.HIT 1,2,3
```

Şimdi bitlere bakacağız. Uzaygemisinin *değeri* 'sinde en küçük yani birinci bit set edilmiş. Uzaygemisi, ekran çerçevesi dışına çıkamıyor. Roket ve yıldız ise herhangi bir yönde ekran dışına çıkabiliyor.

Uzaygemisinin *değer1'i* ve roketin *değer-2'si* iki olarak set edilmiş: çarpışabilirler. Bunun anlamı roket uzay gemisi ile karşılaşırsa bir çarpışma ortaya çıkacak demektir.

Uzay gemisinin *değer2*'sindeki ikinci biti ve roketin *değer2'sındeki* ikinci set ettik; böylece ters durumda olduklarında bir çarpışma olacak. Yalnızca yıldız için üçüncü bit set edilmiş: bu yüzden yıldız çarpışma içine alınmayacak.

OBJECT.ON
OBJECT.OFF KOMUTLARI:
Kullanım Şekli:

OBJECT.ON *[obje-no][,obje-no...]*
OBJECT.OFF [obje-no][.obje-no...]

Bu iki yönerge bir ya da daha çok objeyi görüntülenir duruma getirir veya görüntülenen objeleri kaldırırlar.

obje-no, OBJECTSHAPE yönergesindeki obje-no'ya karşılık gelir. OBJECT-OFF komutunda *obje-no* paremetresi kullanılmazsa.o anki çıktı penceresindeki tüm objeler görüntüden kaldırılır.

OBJECT.ON komutunda *obje-no* kullanılmadığında ise. tüm objeler o anki çıktı penceresi içinde görüntülenir. Objelerin harekete başlaması için. OBJECTSTART komutu kullanılır.

OBJFXT.PLANES KOMUTU:
Kullanım Şekli:

OBJECT.PLANES *Obje-no [Mplane] [.plane-değeri]*

Obje-no ile belirtilen objenin set edilen *bitplane* bit'iyle hangi bitplane'de görüneceği tanımlanır. *Obje-no.* OBJECTSHAPE yönergesindeki *obje-no'ya* karşılıktır. *bitplane.* 8 bitlik, 0 ile 255 arasında bir değerdir.

Diyelim ki 4 bitplane'iniz mevcut ve objenin birinci ile üçüncü plane'de görünmesini istiyorsunuz (0 ve 2. düzey). Bu işlem için. komutun *bitplane* argümanını. 2^0+2^2 = 1+4 = 5 olarak girmelisiniz.

plane-değeri. yine 8 bit'lik bir sayıdır ve diğer bitplane'lere neyin koyulacağını belirler.

OBJECT.PRIORITY KOMUTU:
Kullanım Şekli:

OBJECT.PRIORITY *Obje-no,Öncelik-no*

Bu komutla tek tek objelerin öncelik değerleri tanımlanabilir. Aynı ekran yerleşiminde birçok obje olduğu zaman, hangi objenin görüntüleneceğini tespit etmek için kullanılır. Yönerge, sadece bob'ler için geçerlidir, sprite'larda etkili değildir. Aynı *öncelik-no* ile iki obje tanımlandığında, çizim, rasgele sırayla yapılır.

Obje-no, yine OBJECTSHAPE yönergesinde belirtilen objeye karşılık gelir. *öncelik-no.* -32768 ile 32767 arasında bir değerle tanımlanır; belirtilen en yüksek değer, en yüksek önceliği tanımlar. *Öncelik-no'su* 8 olan bir obje, 0'dan 7'ye kadar öncelik numarası verilen tüm objelerin önünde görüntülenecektir.

OBJECT.SHAPE KOMUTU:
Kullanım Şekli:

Format 1-

OBJECT.SHAPE *obje-no.tanımlama dizisi*

Bu komut bir objenin şeklini, büyüklüğünü, rengini, yerleşimini ve diğer özelliklerini tanımlamak için kullanılır.

Tanımlanan obje. *obje-no* ile belirtilir; özellikleri ise *tanımlama dizisi* içerisine yerleştirilir. Bu obje ile ilgili komutlarda da istenen obje buradaki *obje-no* ile belirtilir ve 1 ile n arasında bir sayıdır, n, sadece bellek miktarı ile sınırlıdır, *tanımlama dizisi* içerisinde verilen özellik tanımlan, aşağıdaki gibi bir sırasal dosya içinden okunabilir:

```
OPEN "(obje dosyası)" FOR INPUT AS I
OBJECT.SHAPE obje-no.INPUT(LOF( 1). 1)
CLOSE I
```

Bu sırasal dosya içindeki data kalemleri de Extras disketindeki BASICDemos çekmecesinde bulunan **ObjectEditor** programı ile yaratılır.

Format 2-

OBJECTSHAPE *obje-no1 .obje-no2*

Komutun bu kullanım şekli. *obje-no2'yi obje-no1* 'e kopyalanarak yeni bir obje yaratılmasına yarar. Mevcut bellek o anda bellekteki iki obje tarafından paylaşıldığı için. yeni obje yaratıldığında bellek yeniden düzenlenir.

OBJECT.START
OBJECT.STOP KOMUTLARI:
Kullanım Şekli:

OBJECT.START *[obje-no][.obje-no ...]*
OBJECT.STOP *[obje-no][.obje-no.....]*

OBJECT.START komutu, bir ya da daha çok objenin hareketini başlatır: OBJECT.STOP ise hareketi durdurur. Aynı anda pekçok objenin hareketi başlatılıp durdurulabilir. Objenin hareket hızı ile hız anısı OBJECT.VX ve OBJECT VY komutlarıyla tespit edilir. Obje hareketinin başlangıç noktası da OBJECT.X ve OBJECT.Y ile tanımlanır. AmigaBasic. obje çarpışması oluştuğunda OBJECT.STOP yönergesini otomatik olarak çalıştırır. İki obje çarpışmışsa her iki obje de durdurulur: obje. çerçeve ile çarpışmışsa

çarpışan objenin hareketi kesilir.

Her iki yönergede de *obje-no* belirtilmemişse, işlem o an aktif çıktı penceresindeki tüm objeler için yapılır.

OBJECT.VX
OBJECT.VY KOMUTLARI:
Kullanım Şekli:

KOMUT FORMATI -	*FONKSİYON FORMATI -*
OBJECT.VX *obje-noM*	*DEĞER*=OBJECT.VX*(obje-no)*
OBJECT.VY *obje-noM*	*DEĞER*=OBJECT.VY *(obje-no)*

Bu iki yönerge, objenin x ve y eksenlerinde hareket hızını tanımlamak için kullanılır. OBJECT.VX ile *obje-no* ile belirtilen objenin yatay eksendeki; OBJECT.VY ile dikey eksendeki hareket hızı tanımlanır, *hız* değeri pozitif olduğunda hareket yukarıdan aşağıya ve sola doğru olur. Ters istikametlerde hareket için *hız* değeri negatif sayı ile verilmelidir.

hız, saniyede geçilecek pixel sayısı olarak verilir. Objenin hareket başlangıcı, OBJECT.START yönergesi ile belirtilen yerdir.

Fonksiyon formatında kullanıldığında, yönergeler *obje-no* ile belirtilen objenin x ve y yönlerinde o anki hız değerlerini verirler. Bu değerleri zaman zaman değerleri değiştirmek veya hesaplamalar için kullanabilirsiniz.

OBJECT.X
OBJECT.Y KOMUTLARI:
Kullanım Şekli:

KOMUT FORMATI -	*FONKSİYON FORMATI-*
OBJECT.X *obje-no,x-koordinatı*	*DEĞER*=OBJECT.X(*obje-no)*
OBJECT.Y *obje-no,y-koordinatı*	*DEĞER*= OBJECT.Y*(obje-no)*

Bu yönergeler objenin çıktı penceresindeki yerleşimini tanımlamak ya da obje hareketinin başlangıç ve bitiş noktalarını tanımlamak için kullanılır. Objenin *x-koordinatı* ile *y-koordinatı* pencerenin sol üst köşesinden hesaplanır ve -32768 ile 32767 sınırları arasında bir sayı olarak girilir. Objenin OBJECT.ON komutunu görene kadar görüntülenmeyeceğini hatırlayın.

Fonksiyon olarak kullanıldığında objenin yerleşimini verirler. Bu bilgilerle obje ile yapmak istediklerinizi gerçekleştirebilirsiniz.

Evet... OBJECT yönergelerimiz burada bitti. Şimdi söz verdiğimiz gibi, tüm bu komut ve fonksiyonlarla yapılmış iki örnek verelim. İlk örneğimizin adı Yo-Yo. Yazın ve deneyin:

```
WINDOW  1,"Yo-Yo", (0,0)-(631,184),20
DIM alien$(114)
RESTORE AlienShapeData
FOR n=l TO 114
  READ a:alien$=alien$+CHR$(a)
NEXT
OBJECTSHAPE l,alien$
OBJECT.X 1,300:OBJECT.Y 1,10
OBJECT.ON :OBJECT.START
WHILE MOUSE(0)=0
  OBJECT. AY 1,10
  WHILE OBJECT.VY( 1 )< 100:WEND
  OBJ ECT. AY 1,-10
  WHILE OBJECT.VY( 1 )>-100:WEND
WEND
OBJECTSTOP:OBJECTCLOSE
AlienShapeData:
DATA  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
DATA  0, 0, 0, 2, 0, 0, 0, 26
DATA   0, 0, 0, 11, 0,24, 0, 3
DATA   0, 0, 0,127,128, 0, 1,255
DATA 224, 0, 7,255,248, 0,31,255
DATA 254, 0,248,225,199,192,248,225
DATA 199,192,255,255,255,192, 12,127
DATA 140, 0, 12,127,140, 0,252, 0
DATA 15,192.252, 0, 15,192, 0, 0
DATA  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
DATA  0, 0, 0, 0, 0, 0, 7,30
DATA 56, 0, 7, 30, 56, 0, 0, 0
DATA  0, 0, 0,127,128, 0, 0,127
DATA 128, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
DATA  0, 0
```

Programı çalıştırdığınızda, DATA yönergeleri ile basit bir obje yaratılıyor ve yaratık ekranda yukarıdan aşağıya doğru saniyede 10 pixel olmak üzere hareket etmeye başlıyor. Programı durdurmak için sol mouse »usunu kliklemeniz yeterli.

ikinci örneğimiz, obje çarpışmaları ile ilgili. Program, 5 obje yaratıyor ve siz bunlardan birini mouse yardımıyla ekranda oynatabiliyorsunuz. Bu oynatma esnasında ortaya çıkan çarpışmalar, ekranın üst satırındaki mesajla bildiriliyor, programı inceleyin:

```
SCREEN 1,320,200,3,1
WINDOW 2,"Obje Çarpışma Demosu",(0,0)-(311,I85),20,1
WIDTH 40
PALETTE 0,0,.45,0: PALETTE 1,.9,.9,.9
PALETTE 2,0,0,0:PALETTE 3,.9,.48,.I5
ON BREAK GOSUB Cikis:BREAK ON
ON COLLISION GOSUB Carpisma:COLLISION ON
DIM alien$( 114):RESTORE ObjeSekilData
FOR n=l TO 114
  READ a:alien$=alien$+CHR$(a)
NEXT n
OBJECTSHAPE l,alien$
OBJECTSHAPE 2,1 :OBJECT.SHAPE 3,1
OBJECT.SH APE 4,1 :OBJECT.SHAPE 5,1
OBJECT.PLANES 2,5:OBJECTPLANES 3,6
OBJECT.PLANES 4,7:OBJECT.PLANES 5,6,1
OBJECT.HIT 1,2,5 'diğer yaratık ve kenarlar ile çarpışma.
OBJECTHIT 2,4,2 'obje hareket ederek diğerleri ile çarpışır.
OBJECT.HIT 3,4,2
OBJECT.HIT 4,4,2
OBJECT.HIT 5,4,2
FOR n=2 TO 5
  OBJECT.X n.n*50-40:OBJECT.Y n,n* 12+20
NEXT n
OBJECT.ON l,2,3,4,5:OBJECT.START:LOCATE 19,5
PRINT "«Cikis için mouse'u klikleyin»"
WHILE MOUSE(0)=0 'ana döngü'
  OBJECT.X l,MOUSE(l)-l2:OBJECTY l,MOUSE(2)-l 1
WEND
WHILE MOUSE(0)<>0:WEND
Cikis:
  OBJECT.CLOSE:WINDOW CLOSE 2
  SCREEN CLOSE 1:END
Carpisma:
  objectID=COLLISION(0)
  collisionID=COLLISION(objectID)
  LOCATE 1,1 :PRINT SPACE$(2()):PRINT SPACE$(20)
  LOCATE LLPRINT "obje #";objectID
  IF collisionID=-1 THEN PRINT "ust kenara carpti."
  IF collisionID=-2 THEN PRINT "sol kenara carpti."
  IF collisionID=-3 THEN PRINT "alt kenara carpti."
  IF collisionID=-4 THEN PRINT "sag kenara carpti."
  IF collisionID=-5 THEN PRINT "obje #";coliisionID
  OBJECT.START:COLLISION ON
RETURN
ObjeSekilData:
DATA  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
DATA  0, 0, 0, 2, 0, 0, 0, 26
DATA  0, 0, 0, 11, 0,24, 0, 3
DATA  0, 0, 0,127,128, 0,  1,255
DATA 224, 0, 7,255,248, 0,31,255
DATA 254, 0,248,225,199,192,248,225
DATA 199,192,255,255,255,192, 12,127
DATA 140, 0, 12,127,140, 0,252, 0
DATA 15,192,252, 0, 15,192, 0, 0
DATA  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
DATA  0, 0, 0, 0, 0, 0, 7, 30
DATA 56, 0, 7, 30, 56, 0, 0, 0
DATA  0, 0, 0,127,128, 0, 0,127
DATA 128, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
DATA  0, 0
```

Bu ayki Basic tanıtımını OBJECT komutlarına verdiğimiz örneklerle tamamladık. Gelecek ay bu köşede buluşmak dileğiyle, hoşçakalın...

AMIGA'NIZIN DOKTORU:
DOCTOR AMI..

Doğan Türküler

Hastalanmak, sadece canlı varlıklara ait bir özellik değil. Bilgisayarlar da dış etkenler vasıtasıyla hastalanabilir veya doğuştan genetik rahatsızlıklara sahip olabilirler. Başından herhangi bir virüs olayı geçmemiş olan kaç tane *AMIGA* kullanıcısı tanıyorsunuz? Verilen zararlar az değil. Disketinizin root block'u silinir. En değerli yapıtınız gözlerinizin önünde yok olur gider. Bazen, bilgisayardaki genetik bir bozukluk da virüs gibi etkiler yapabilir. Konuyu biraz toplamaya çalışalım. Virüslerin zararlarını önlemek için, virüs killer programları kullanılır. Genelde %80 gibi başarı sağlanır. Ama insanlardaki hastalıklarda olduğu gibi, bunlardada erken teşhis önemlidir.

Ancak genetik hastalıklar da, önemli olan ana nedene ulaşmaktır. Daha sonra ise tedavi başlar. Panik yapmaya gerek yok. Artık sizin bilgisayarınızın da bir doktoru var.

DOCTOR AMIGA

Doctor Ami., disketi içinde, iki cins doktor vardır. Bunlar *Memory Doctor* ve *Drive Doctor'dur.* İsimlerinden de anlaşılacağı üzere, Memory Doctor *AMIGA*'nızın hafızasını oluşturan, **RAM CHIP** dediğimiz entegreleri bit bit kontrol eder ve hata bulduğu yerleri size gösterir. Diğeriyse, Drive Doctor'dur. Onun görevi, sistem tarafından Mount edilmiş drive'lardan, sizin seçeceğiniz birini incelemek, herhangi bir hata varsa bunu göstermek, ve disk'i iyileştirmektir. Burada Mount edilmiş drive, external bir drive, Harddisk ve hatta Ram disk (RAD:, VD0: vs.) olabilir. Şimdilik sadece iki tip doktor bulunmakta. Ama zamanla, görüntü doktoru, 68000 doktoru, blitter doktoru, ses doktoru gibi programların çıkacağı kesin.

"Işık girmeyen eve, doktor girer" sözü bir parçada olsa bilgisayarları ilgilendirmektedir. Ne alakası var demeden önce, lütfen bu yazıyı okumaya devam edin.

MEMORY DOCTOR

Program, *AMIGA*'nız tarafından tanınan tüm hafıza bölgelerinde araştırma ve analiz yapabilir. Çeşitli analiz metodları vardır. Ekranın alt kesiminde bulunan Memory Regions tablosunda, Amiga'ya tanıtılmış hafıza bölgeleri gösterilmektedir. Buradan test etmek istediğiniz bölgeyi seçin. Sağda, test information tablosunda bu bölgeyle ilgili bilgiler ve hafıza bölgesinin hangi bölümlerinin, o anda dolu olduğunu gösteren bir grafik vardır. Mouse'un sağ tuşu vasıtasıyla, bu grafiği daha büyük bir şekilde görebileceğiniz, diğer ekrana geçebilirsiniz.

Yine Test information tablosunda, seçtiğiniz hafıza bölgesinin nerden başlayıp nerede bittiği. Kaç KBytes olduğu gibi bilgiler bulunmaktadır. Bu hafıza bölgesinin test edilecek bölümünü. Set Test Boundaries adlı tablodan, yeşil barları mouse yardımıyla oynatarak düzenleyebilirsiniz.

System Controls tablosunda çeşitli Gadget'ler bulunur. Bunlar:

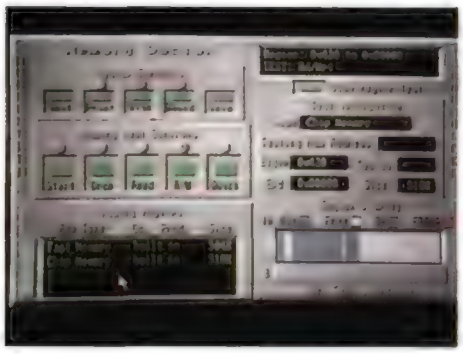
Quit: Programı terk etmek için.

Print: Çıktıyı printer'a gönderir.

Disk: Program çalıştığı sırada disk drive'ı kapatır.

Sound: Kontrol edilen hafıza bölgesinin, herbir bölümü geçildiğinde bir beep sesi verir.

Info: Programla ilgili genel bir açıklama bulunur.



Memory Test Controls Tablosunda çeşitli test yöntemleri mevcuttur. Bunlar aşağıdaki metodları içerirler.

Start: Test işlemini başlatır.

Drop: Test esnasında Hafıza entegrelerini refresh eder. *AMIGA" da* kullanılan RAM chipleri. Dynamic RAM'lerden oluşur. Bu RAM'lerdeki bilgilerin silinmemesi için. bilgisayar'ın belli zaman peryodlarında bu bilgileri tazelemesi gerekir. Bu işleme REFRESH denir.

Read: Sadece okuma testi yapmaya yarar.

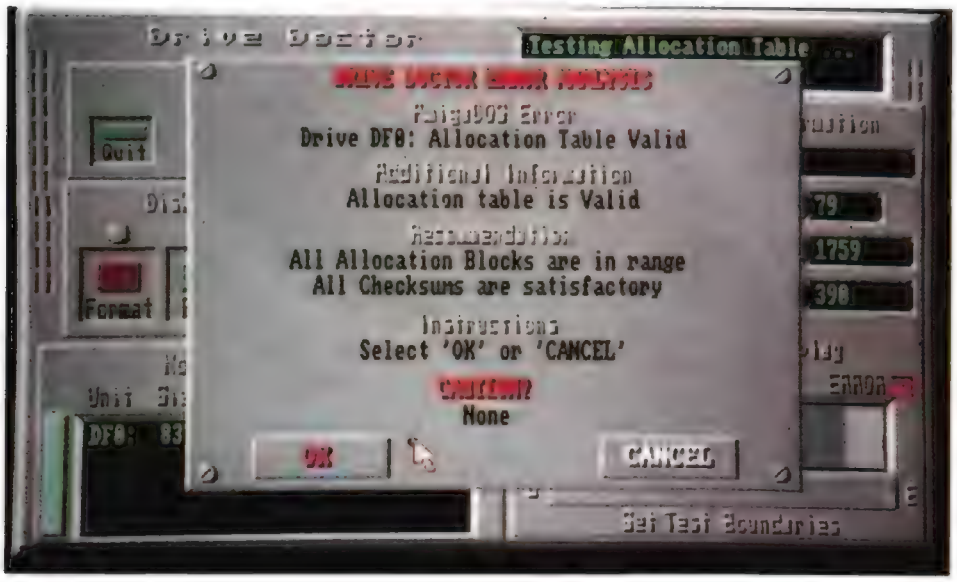
Read/Write: Okuma ve yazma testi yapar. Bu testte, program hafıza bölgesinin her bitini tek tek yazar ve daha sonra yazdıklarını kontrol eder.

Quick: Test sırasında, ses ve grafik çıktısını keserek, test hızını arttırır.

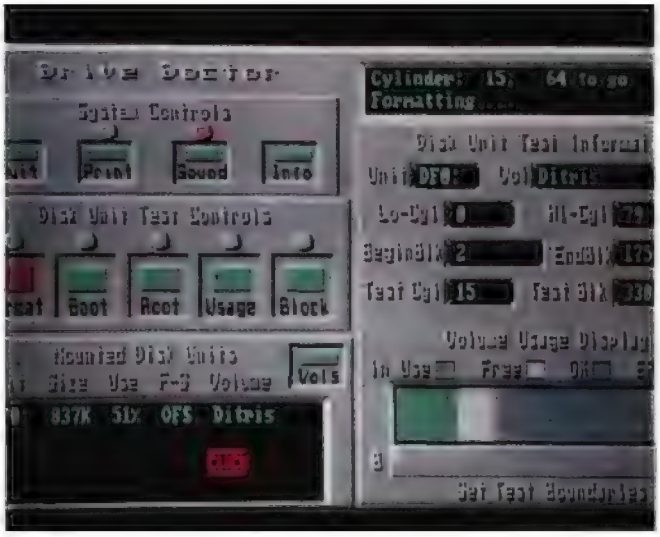
Bu test metodlarından en etkilisi *Read/write+Drop* testidir. Test işlemi bittikten sonra, sağ mouse tuşuna basarak, ***Memory Diagnostic Display*** **ekranına geçilir.** Burada Hafıza bölgesinin nerelerinin ve hangi byte'larının hatalı olduğunu görebilir ve teşhisinizi koyabilirsiniz.

DRIVE DOCTOR

Amiga'nızın drive'ı mı hatalı yoksa dis-



ketiniz mi bozuldu? Bu gibi soruların cevabını ve tamirini. Drive doctor isimli program hallediyor. Program diskinizin Boot block. Root Block veya sizin seçtiğiniz blockların kontrolünü yapıyor. Eğer hata bulursa, sizin denetiminiz altında gerekli datalar düzenleniyor. Bunun dışında diskinizin Validate hataları da düzeltilebiliyor.



System controls paneli. Memory Doctor programındaki gibi yine aynı işlevleri görüyor.

Program. Mount edilmiş drive'ların bulunduğu listeden bir seçim yapmanızı bekliyor. Bu seçimden sonra sağdaki ekranda, bu drive ile ilgili bilgiler beliriyor. Alttaki grafik panelindeyse disketinizin dolu blockları gösteriliyor.

Disk Unit Test Controls paneli, size disketiniz için test metodları sunuyor.

Format: Seçtiğiniz blocklara format atıyor. Block seçimini. ***Set Test Boundaries*** panelinde bulunan yeşil barları oynatarak ayarlayabilirsiniz.

Boot: Boot block'u test ediyor. Eğer herhangi bir hata varsa düzeltiyor.

Root: Disketinizin root block'u kontrol ediliyor. Root block disket içindeki file'ların ve directory Merin yerlerini içeren, çok önemli bir block. Genelde virüsler bu block'u bozar ve diskete verilebilecek en büyük zararı verirler. Program burada herhangi bir bozukluk bulursa, bunu size bildiriyor ve düzeltmeye çalışmak için izin istiyor. Vereceğiniz izin büyük bir ihtimalle disketi kurtarıyor. Ancak 'Papaz her zaman pilav yemez' atasözü, kendini burada da ortaya çıkarabilir. Karar vermeden önce iyicene bir düşünün ve diğer testleri de denedikten sonra düzeltmeye çalışın. Böyle durumlarda en iyi yöntem, disketin bir kopyasını çıkarıp onun üzerinde çalışmak.

Usage: Diskinizin Allocate tablosunu kontrol ediyor. Eğer herhangi bir validate hatası bulursa, bir seçenek menüsü ortaya çıkıyor. Burada program size diskin durumunu bildiriyor ve ne yapacağını söylüyor. Seçim yine size kalıyor. Vereceğiniz karar diskiniz için belki bir yaşama şansı, belki de..

Block: Buradan, seçmiş olduğunuz block'lar kontrol edilir. Gerekli işlemler yapılarak, size bilgi verilir.

Drive Doctor'la uğraşırken elinizden geldiğince, backup'lar üzerinde çalışmayı ihmal etmeyin.

Doğacak şafağın ışıltısına inanmayanlar, gecenin zifiri karanlığına bağlı kalmaya mahkumdurlar. İnsan bilgi bulabildiği sürece herşeyi yapabilir. Araştırmaktan ve öğrenmekten korkmayın. Çünkü bunlar yaratıcılığa açılan pencereler. Ve *AMIGA* yaratıcılığın zirvesine ulaşmanızı sağlayacak bir köprü. Eğer kendinizi aşmak istiyorsanız, *AMIGA*'yı kullanmayı öğrenin. İşte o zaman ışıklı ve mutlu bir ana kavuştuğunuzu hissedeceksiniz.

Saygılar, sevgiler ***Doğan Türküler***

DISK MONITOR V1.3 PROFESSINAL

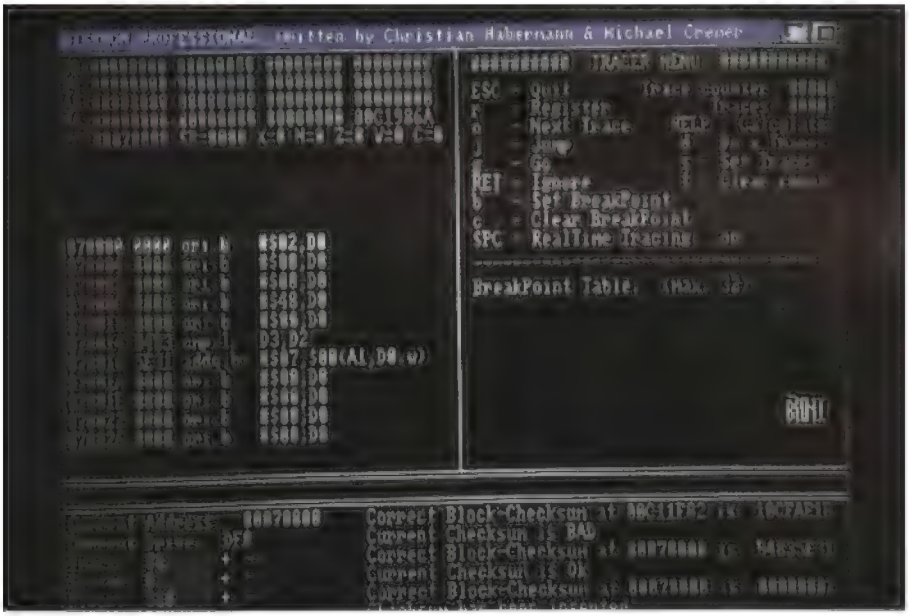
CEM TANIK & TUNC DİNDAŞ

Merhaba utility severler. Bu ay sizlere açıklayacağımız program, bir disk inceleme ve değiştirme programı.

Herhalde çoğunuz SmartDisk'i biliyorsunuzdur. Bilmeyenler için kısa bir açıklama yapalım. SmartDisk. bir disk inceleme programıdır: yani herhangi bir disketin sector, block ve track'larını bu programla inceleyebilir veya üzerinde oynamalar yapabilirsiniz. İste bu ay sizlere açıklayacağımız program da "SmartDisk" gibi disk incelemeye yarıyor. Fakat bu program SmartDisk'den daha güzel ve daha kullanışlı.

Programımızda, çoğu programlarda olduğu, gibi seçimler mouse'un sağ tuşu kullanılarak yapılıyor. Şimdi bu seçeneklere bir göz alalım.

- Project Menüsü -



About: Programın versiyonunu ve programı yapan kişileri gösterir.

Load Virus File: Virüslenmis dosya'yı yüklemeye yarar.

Load Help Text: Disketle bulunan programın açıklaması olan doküman'ı yüklemeye yarar.

UnLoad Virus File: Virüslenmis data dosyalarını yükler.

Quit: DiskMon'dan çıkmaya yarar.

- File Menüsü -

Burada dosya yükleme ve kaydetme işlemleri yapılır.

Load File: Herhangi bir programı yüklemeye yarar.

Save File: Daha önce yüklenmiş bir programı ya da verilen adresler arasını kaydetmeye yarar.

Load Segment: Disketten segment yüklemeye yarar. Burada yükleyeceğiniz programın çalıştırılabilir bir file *(dosya)* olması gerekir. Yani dala dosyaları buradan yüklenip çalıştırılamaz.

Un Load Segment: Yüklenmiş bir segmenti hafızadan siler.

List Segment: Yüklenen seğmenim, segment numarasını, adresini ve uyumluğunu gösterir.

- Disk Menüsü -

Burada disk ile ilgili incelemeler ve oynamalar yapılır. Sector, block, track okuma ve yazma işlemleri yaparken sector. block ve track numarasını sol alt klişedeki yere yazın.

Read Sector: Disketten sektör okumaya yarar. Sektör numarası O ile 10 arasında olmalıdır.

Read Block: Disketten block okumaya yarar. Block numarası O ile 1759 arasında olmalıdır.

Read Track: Disket'ten track okumaya yarar. Track numarası O ile 159 arasında olmalıdır.

Read Boot: Disketin boot block'unu okumaya yarar.

Write Sector: Diskete sector yazmaya yarar.

Write Block: Diskete block yazmaya yarar.

Write Track: Diskete Hack yazmaya yarar.

Write Hoot: Diskete Bool yazmaya yarar.

Edit Bitmap: Disketin bir nevi haritasını çıkarır. Burada bitmap haritaısının hatalı olup olmadığını, disketin ne kadarının boş, ne kadarının dolu olduğunu öğrenip disk haritası üzerinde değişiklik yapabilirsiniz. Sizlere güzel bir de tiyo: eğer bitmap üzerindeki bütün yerleri doldurur ve save ederseniz, disketiniz tıka basa dolu olsa bile disketinizi ilk formatladığınız günkü kadar boş yer verecektir. Yine aynı şekilde bütün bitmap"i silerseniz islerse disketiniz bomboş olsun disketinizi tamamen dolmuş gibi gösterecektir.

Set Root: Disketin root block'unu sel eder.

Set Boot: Disketin boot block'unu set eder.

Set File: Herhangi bir file'ı set etler.

Install Disk: Disketin boot block'unu install eder.

Format Track: İstenen track'ı formatlar.

Kan Prefs: Burada tracklarla ilgili ayarlamalar yapılır.

- Memory Menüsü -

Edit ASCII: O andaki aktif adresi listeler ve bu liste üzerinde değişiklik ve oynamalar yapmanızı sağlar.

Edit Memory: O andaki aktif adresi listeler ve bu liste üzerinde değişiklik ve oynamalar yapmanızı sağlar. Bu seçeneğin edit ascii'den tek farkı, değiştirme ve listeleme işlemi sırasında harfe karşı gelen kodu yanda vermesidir. Değiştirme işlemim her iki tarafta da yapabilirsiniz. Bunun için istediğiniz bölgeye bir kere kliklemeniz yeterli.

Allocate Memory: Kullanılabilen adresin başını ve sonunu verir.

Free Memory: Doldurulabilecek adresin başını ve sonunu verir.

Avail memory: Chip ve Fast ram da ne kadar yer olduğunu gösterir.

Find: Hafızada herhangi bir string *(kelime)* aramak için kullanılır.

Fill memory: İstenen hafızayı belirtilen değerle doldurur.

Copy memory: Belli bir hafızayı başka bir adrese kopyalamaya yarar.

Compare memory: Herhangi bir hafızayı compile işlemine sokar.

Disassemble: Hafızayı disassemble eder, yani hafızanın assembler listesini verir. Amiga assembler ile uğraşan arkadaşlar, herhangi bir programın assembler dökümünü buradan inceleyebilirler.

Show register: Registerlerin durumunu verir.

Execute program: İstenen hafıza bölgesindeki bir programı çalıştırır.

Assemble: Assembler yazmaya yarayan bir editör.

Tracer: Başka bir assembler editörü.

- CheckSum Menusu -

Eğer boot, block veya bitmap'de bir değişiklik yaparsanız, disketin checksum'ını bozabilirsiniz. Bu durumda program çalışmaz. Bu özellikle boot blocklarda çok olur. İşte bunu düzeltmek veya öğrenmek için bu menü'kullanılır.

- Utilities Menüsü -

Calculator: Hesap makinesi

Device info: Kullandığınız disket sürücü hakkında bilgi alabilirsiniz.

Recover files: Dosyaları kurtarmaya yarar.

Check trackdisk: Disketin tracklarını kontrol eder.

Check Dos: Disketin dos kurallarına uyup uymadığını kontrol eder.

List Directories: Disketin directory'sini gösterir.

List Files: Disketin içindeki file'lan gösterir.

Backup bootblock: Disketin boot block'unu file olarak diskete kayıt etmeye yarar.

Restore bootblock: Diskete yeni bir boot atmaya yarar.

Check for IRQ: Hafızada **'IRQ'** virüsü olup olmadığını kontrol eder. Bildiğiniz gibi **"IRQ'** virüsü, dosyalara zarar veren çok hain bir virüstür.

Check ***boot-block:*** Boot block hakkında bilgi verir.

Auto check BB.: Disketi soktuğunuz anda boot block hakkında bilgi verir. Check boot-block seçimi yapmanız gerekmez.

NewCLI: Yeni bir **CLI** açmanızı sağlar.

Execute: Disketten bir file çalıştırmanızı sağlar.

- Environment Menüsü -

CloseWB: Workbench ekranını kapa.
OpenWB: Workbench ekranını aç.
Show virus List: Virüs listesini göster.
Show variable: Program içindeki değişkenlerin içeriklerini verir.

- Drives -

Hangi sürücüde çalışacağımız belirlenir.

- Printer -

Printeri aktif hale getirir.

Evet Disk Mon 1.3 bu kadar, artık gerisi sizin programı kullanmanıza kalıyor. Soracaklarınız olursa sadece bu program için değil, her türlü şey için bize yazabilirsiniz.

Gelecek sayıda bulaşmak üzere.

AMIGA C

CENKER OZKURT

Bu ayki konumuz structures (yapılar). Daha önce de söylediğim gibi, artık daha çok örnekler üzerinde çalışacağız. Structures, C dilinde öğreneceğimiz son konu. Bu konu da bittikten sonra, daha karmaşık örneklere rahatlıkla girebiliriz. Şu ana kadar öğrendiğimiz konuların çoğu, daha çok C dilini teorik olarak kavramamızı sağladı. Öğrendiğiniz komutların çoğu, size bu konuları anlamanıza yardımcı olmak için verildi. Şimdiye kadar verdiğimiz komutlar, C dilinin temel komutlarıydı. Fakat bildiğiniz gibi biz Amiga'da C yazıyoruz. Yani Amiga'da C dilinden tam olarak yararlanabilmek için, daha Amiga hakkında öğreneceğimiz çok şey var. Diğer bir deyişle şu ana kadar öğrendiğimiz C bilgisi, bizim Amiga sistemine girmemizi sağlayacak düzeydedir. Tabii ki Amiga sistemini tanımak size düşüyor. Bu da, Amiga başında en azından bir Basic diliyle uğraşmakla mümkün. Eğer Amiga sistem bilginiz iyi ise, beni izlemeye devam edin!

STRUCTURES (Yapılar):

C dilinde çok kullanılan struct komutu, yapı anlamına geliyor. Struct, birden fazla değişkeni bir grup ismi altında toplamamıza yarıyor. Bu sayede program içerisindeki değişkenlere, kullanım yerlerini daha rahat ayırt ederek ulaşabiliyoruz. Böylece hem programımızın anlaşılırlığı artıyor, hem de planlarken değişkenleri daha yerli yerinde kullanabiliyoruz. Sonuç olarak yapılar, verilerin daha iyi organize edilmesini sağlıyor.

Yapılar, program içerisinde 'struct' kelimesi olarak geçiyor.

Struct komutunun genel kullanımı.

```
struct grup ismi {
  değişkenler
}
```

şeklindedir. Yapıda yer alan değişkenlere üye diyoruz. Herhangi bir değişken ile üye, aynı ismi taşıyabilir. Üyeler de değişkenler gibi her türden olabilir.

```
struct { ..... } a,b,c;
```

Bu satırda, üyeler { } parantezleri içinde verilmiş olsun. Bu parantezlerden sonra gelen a, b ve c değişkenleri, artık bu üyeleri ihtiva etmektedir. Bu değişkenler bir veya birden fazla olabilir. Eğer bir yapı tanımlamasında bu değişkenler verilmezse, bilgisayar bu yapı tanımlaması için hafızasında yer ayırmaz. Yapıya isim verilmemişse, bu isim daha sonra değişkenlerin tarifinde kullanılabilir.

Şimdi aşağıdaki örneğimizi bir inceleyelim;

```
struct çanta {
int defter;
  char kitap;
  float kalem;
};
```

Burada grup ismimiz çanta olarak verilmiş. Defter, kitap ve kalem ise üyeleri oluşturuyor. Görüldüğü gibi bu üyeler farklı türlerde. Üyelerden sonra herhangi bir değişken ismi gelmediğinden, bilgisayar bu yapı tanımlaması için hafizasında bir yer ayırmıyor. Eğer aşağıdaki gibi yazarsak.

```
struct çanta a;
```

a değişkenin çanta yapısı içinde olduğunu belirtiyoruz. Bundan sonra bilgisayar hafızasında a için bir yer ayrılıyor. Bu ilk tanımlama yapıldıktan sonra da ilk sayısal değerler (initializion);

```
struct çanta a={ 10.5,8.2};
```

şeklinde verilebilir. Programda herhangi bir üyeye ulaşmak için;

```
a.defter
```

formatı kullanılır. Burada V nokta işareti, değişken adıyla üye adını bağlayan operatör olmaktadır. Yapılarda, aşağıda olduğu gibi birden fazla struct içice kullanılabilir.

```
struct toplam {
  int sıra;
  int masa;
  struct çanta a;
};
```

Burada çanta içerisindeki üyelere ulaşmak için,

```
toplam, a.kalem
```

yazılır. Şimdi struct işlemini daha iyi anlamak için bir örnek daha verelim.

```
/*  Struct Deneme   */

struct grup {
  int a;
  intb;
  char string[10];
} dl;

main()
{
dl.a=10;
dl.b=12;
dl.string="0123456789";

  printf("a=%d",dl.a);
  printf("b=%d",dl.b);
  printf("string=%s",string);
}

/*  Program sonu   */
```

STRUCTURE ve FONKSİYONLAR:

C dilinde yapıları kullanırken bazı sorunlarla karşılaşıyoruz. Başlıca sorun,

structure'ların bir blok olarak başka bir yere kopyalanamaması ve bundan dolayı fonksiyonlara aktarılamamasıdır. Bunun çözümü, struct değişkenini pointer olarak belirlemektir. Pointer'larda böyle bir sınırlama yoktur. Zaten bildiğiniz gibi, pointer'lar bir adres taşımaktadır. Bizim de burada yaptığımız, yapının adresini bir pointer'e atarak kullanmak.
Peki şimdi soracaksınız! Bunu pointer olarak değil de direkt olarak yapının adresini kullanarak yapamaz mıyız? Mesela;

```
struct isim {
      int boy;
      int yas;
    };

    Func1()
    {
      struct isim p;
      func2(&p); /* sorun yok */
    }

    func2(&p) /* Fakat burası fonksiyon kullanımına aykırı */
    struct isim p;
    {
    ...
    }
```

Görüldüğü gibi problem açık. Çünkü fonksiyonlar tanımlanırken parametrelerde '-&' oparatörü kullanılamıyor. Bunun tek çözümü, pointer'lar. İşte bir örnek;

```
    struct isim *p;
```

*p artık isim yapısının adresini göstermektedir. Artık bu adresi istediğimiz fonksiyona yollayarak isim yapısını kullanabiliriz.

```
      routine(p)
      struct isim *p;
      {
      ...
      }
```

Örnekte, routine() fonksiyonuna isim yapısının adresi yollanmış ve bu adres yeniden tanımlanarak yapının değerleri kullanılabilir hale gelmiştir.
Yapılarda, pointer olarak kullanılan değişkenlerin üyelerine;

```
p->boy;
```

olarak ulaşılmaktadır. Burada '.' nokta yerine '->' operatörü kullanıldığını görüyorsunuz. Aslında bu ifade şöyle de çalışabilir:

```
(*p).boy;
```

Fakat pointer yapılar C dilinde çok sık kullanıldığından, daha basit olan '->' operatörü seçilmiştir.
Şimdi sizlere, Amiga'da WorkBench ekranına grafik olarak nasıl ulaşılabildiğini gösteren bir örnek vermek istiyorum. Fakat bu üıuıcğı incelerken bilmediğiniz bazı noktalar çıkacaktır. Bunları yeri geldikçe açıklayacağım.

```
/*   WBench Ekranina Çizim   */
   #include <exec/types.h>
   #include <graphics/gfxbase.h>
   #include <intuition/intuitionbase.h>
   #include <functions.h>

   struct IntuitionBase *IntuitionBase;
   struct GfxBase *GfxBase;

   struct RastPort *rp;
   struct Screen *screen;

   main()
   {
   IntuitionBase=(struct IntuitionBase *)
     OpenLibrary("intuition.library",0);
   GfxBase=(struct GfxBase *)
     OpenLibrary("graphics.library",0);

  screen=IntuitionBase->ActiveScreen;
   rp=&(screen->RastPort);

   cls():

   CloseLibrary( IntuitionBase);
   CloseLibrary(GfxBase);
   }

   cls()
   {
   SetAPen(rp,0);
   for(y=0;y<200;y++) {
     Move(rp,0,y);
     Draw(rp,640,y);
   }
   }l

 /*   Program sonu   */
```

Bu program sayesinde, WorkBench ekranını silebilirsiniz. Programımız Amiga sistemini kullandığımız ilk program oluyor. Bu nedenle şimdilik anlayamadığınız yerler olacaktır. Verdiğim programı yazarak deneyin ve inceleyin. Programımızın açıklamasını gelecek ay vereceğim. Unutmadan hatırlatmak istiyorum ki, bu programı Aztec-C V3.6'da derleyebilirsiniz. Herhangi bir editör programında programı yazdıktan sonra, prog.c olarak kaydedin ve compile edin. Bu compile işlemlerini daha önceki sayılarımızdan da hatırlayacaksınız. Fakat programınızın çalışması için, bu işlemleri doğru yapmalısınız.
Bu aylık da bu kadar diyorum. Gelecek ay programımızın açıklamasını ve yeni örnek programları vereceğim. C dilindeki temel konularımız burada sona erdi. Artık, daha önce de söylediğim gibi, Amiga-C örnekleri ile C yazımıza devam edeceğiz.
Bol komutlu günler dilerim.

AYIN KONUKLARI

CELAL VE OĞAN

Cumartesi gününün erken saatlerinde Oğan Kandemiroğlu'nun evinde Celâl ve Oğan Kandemiroğlu kardeşlerle sohbet etmeye başladık. Şimdi dilerseniz bu minik söyleşimize biraz kulak kabartalım.

SİNAN EREL: Celâl abi, PC'ler konusunda ne düşünüyorsun? Bu azman aletler Amiga'nın pabucunu, dama atmayı başarabilirler mi?

CELÂL KANDEMİROĞLU: PC'lerin Amiga'ya karşı çok büyük avantajları var. Örneğin PC'lerin gelişme kapasiteleri korkunç. Bir kart takıp 16 kanal müzik yapabiliyorsun veya başka bir kartla milyonun üstünde renk kullanarak çizim yapabiliyorsun. Bu aletlerin hızları Amiga'nın en az iki misli. Ayrıca Amiga'daki harddisk olayı bence çok kötü. Amiga'nın harddiski hem çok yavaş, hem de çok pahalı. Fakat bunun yanı sıra Amiga'nın en iyi özelliği, bu fiyata sağladığı olanaklar. Sonuçta bir PC'yi genişletirken yapacağın harcama Amiga'ya yapacağından çok daha fazla olacaktır. İşte Amiga'yı cazip kılan en önemli özellik de bu. Ödediğin fiyat karşısında aldığın, çok yönlü imkanları olan bir makine. Sonuçta bir Amiga'yla müzik, grafik ve (reklam firmaları için çok önemli olan) animasyon gibi çalışmaları yapabiliyorsun. Bunların yanında söyleyebileceğin tek kötü şey, "çeşit bol fakat, fazla detay yok" olabilir.

SİNAN EREL: Artık bilgisayar dükkanlarında Amiga ve C64'ün yanında bir PC belirmeye başladı. Kimisi renkli ekranlı ve iyi bir grafik kartıyla donatılmış, kimisi de monocrom ekranlı ve vasat bir grafik kartına sahip. Ama bu makineler birer ikişer bilgisayar firmalarında Amiga'nın yanında yeralmaya başladılar. Bu konuda neler düşünüyorsun Celâl abi? Sence Türkiye'de PC'ler Amiga'yı gözden düşürecek mi?

CELÂL KANDEMİROĞLU: Oyun, markası veya lakabı ne olursa olsun, bütün bilgisayarlarda çok önemli bir olay. Sonuçta eğer oyunlar olmasaydı biz, ne C64'ü, ne de Amiga'yı tanıyabilirdik. Zaten bizim bilgisayar olayına girmemiz de oyunlar sayesinde oldu. Oysa şimdi senin de söylediğin gibi PC'lere yapılan oyunların da çeşit ve miktarı artmaya başladı. PC'ler zaten yurtdışında yeterince yaygın. Fakat Türkiye'de evine zevk için PC alan kişiler pek o kadar fazla değil. Fakat evine Amiga alan kişilerin sayısı oldukça fazla. Bu yüzden Amiga'nın en azından 3-5 sene daha canlılığını koruyacağına eminim. Fakat bunun PC'lerin evlere yayılmasını engelleyeceğini de sanmıyorum.

SİNAN EREL: Peki şu anda Amiga için yeni oyun hazırlıkları var mı? Eğer varsa bu konuda bilgi verir misin?

CELÂL KANDEMİROÖ-I.U: Şu anda ZERO adlı bir oyunun grafiklerini hazırlıyorum. Bildiğin gibi ZERO, şu pırpırlı Japon savaş uçaklarının adı. Oyunda dört tane değişik uçağımız var. Bunlardan birincisi oyuna da adını veren Japon uçağı. Bu uçak, ileriki kademelerde modernleşiyor ve ışık bariyerlerinden geçtikçe enerji alıyor. Daha sonra ise, yarı uçak yarı robot oluyor; böylece zemine temas ettiği anda yürüyebiliyor. Son olarak da robota dönüşerek yürüyebiliyor. Oyun, herbiri 160 screen'lik sekiz level'dan oluşuyor. Otuzbeş değişik alien ve her ana level'ın sonunda büyük bir monster var. Ayrıca bütün bunlar 48 renklik grafiklerden oluşuyor, 32 renk background için, 16 renkte alttaki status için. Aynı X-OUT"taki gibi, 50 mghz, titremiyecek.

SİNAN EREL: Zaten X-OUT, shoot 'em up'çıların çok hoşuna gitmişti. Gerçi crack versiyonunda 5-6 level eksikti ama, yine de oyun o haliyle bile çok güzeldi. Onun ardından çıkanlarsa pek o kadar *iyi* değildi.

CELÂL KANDEMİROĞLU: Artık espiriyi öldürdüler, mesela Z-OUT'u biliyorsun. Aslında başta X-OUT'tan sonraki Z-OUT olarak düşünülmedi. Rainbow Arts firması öyle bir shoot'em up oyununu biraz ucuza kapattı. Sonra da nasıl yapalım bunu derken, X-OUT"tun ikincisine çevirdiler. Zaten uçaklar da benim uçaklara ondan sonra benzetildi. Yani ikincisi diyerek satıldı, ama birinciyle ilgisi yok. Fakat cidden güzel olan birşey var, Turrican olayı. Hele ikincisi cidden çok güzel.

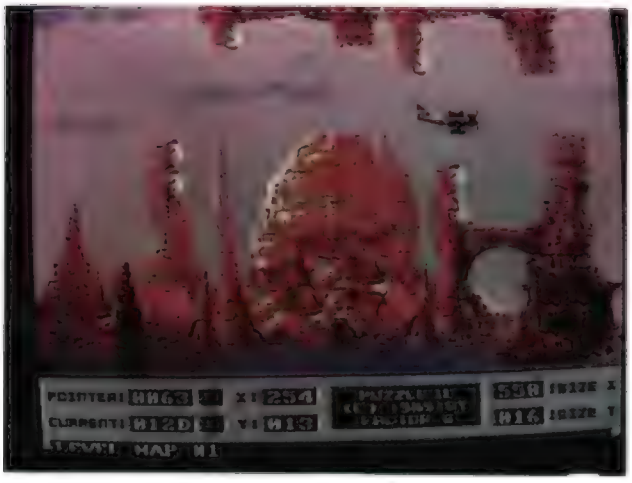
SİNAN EREL: Turrican II ileriki kademelerde shoot em up'a dönüşüyor.

CELÂL KANDEMİROĞLU: Ben hala geçemedim oralara, daha birinci level'da çıkışı bulamadım. Senin çocuklarla da görüşemedim.

SİNAN EREL: Benim hayret ettiğim bir şey var. Amiga'da ilk kez çıkan bazı oyunlar, şu anda çıkan bir çok oyunla boy ölçüşecek kalitede. Örneğin, Defender of the Crown kalitesinde grafikleri olan bir oyun çıkmadı veya o kaliteye yakın grafikli oyunların sayısı çok az. Tabii bu örnekleri arttırmak mümkün, fakat fazla detaya girmek istemiyorum. Yeni oyun grafikerleri yeterince iyi değil, tabii bu benim fikrim sen ne dersin Celâl abi?

CELÂL KANDEMİROĞLU: Doğru bir gözlem. Şimdiki grafikerler ışık gölge olayını bilmiyorlar. Oysa en önemlisi ışık, gölge ve leke olayı. Mesela koyunun üstünde açık, açığın üstünde koyu; ışık yukardan geliyorsa ışık alıcak, gölge oluşacak. Bunlar tamamıyla desen usulü çalışıyorlar. Mesela adamlar, bir kol veya silindir çizerken ışığın bir yerden geleceğini hesaplamıyorlar, soldan ya da sağdan veya yukarıdan. Flaşla fotoğraf çeker gibi ışık ortadan geliyor. Silindirin ortası parlak, sağ ve sol tarafları da koyu oluyor. Hep aynı formda çalışıyorlar, böylece estetikliği de yitirmiş oluyorlar.

OĞAN KANDEMİROĞLU: Yani resime hayat veremiyorlar. Gerçek ressamların "yaşayan resim" dedikleri bir form vardır. Oysa bunların çizdiği resim, kelimenin tam manasıyla yaşamıyor.



CELÂL KANDEMİROĞLU: Böyle olunca da 3 boyutu yakalamakta oldukça zorlanıyorlar.

SİNAN EREL: Peki ZERO dışında bir çalışma var mı?

CELÂL KANDEMİROĞLU: Rainbow Arts'in anlaşma yaptığı SSI ve TSR firması yeni bir Dungeons & Dragons (ADD) oyunu yapıyor. Bunun grafiklerinin bir kısmını da ben yapmaya başladım. Oyun bir aksilik olmazsa eylül ayında Amerika'da ilk defa PC'de çıkacak.

SİNAN EREL: Ben geçen sene Crown'in demo grafiklerini görmüştüm, fakat oyun demodaki kadar güzel değildi, neden böyle oldu acaba?

CELÂL KANDEMİROĞLU: Programcının programlamayı aceleye getirmesi yüzünden ve grafiklerin en azından 5'te 4'ünün kullanılmaması yüzünden oyun istediğimiz gibi olmadı. Ayrıca demoda gösterilen en basit olaylar bile oyunda yoktu. Mesela demonun girişindeki introda bulunan scrolling bile kaldırılmış, onun yerine tek, tek; kare, kare resim konulmuş. Tabii bu arada 32 renk diye bir şey yok. Oysa mühim olan 32 renkti. Programcı bunları istese çok rahat yapabilirdi, ama yapmadı.

SİNAN EREL: 16 renklik grafikler Atari için yapılmıştı sanırım.

CELÂL KANDEMİROĞLU: Önce Amiga'da oyunun

grafik çalışmaları gösteriliyor. Çünkü Amiga'da daha fazla renk olduğu için, presentasyon daha güzel oluyor. Bunun içinde önce Amiga'da gösteriliyor. Gerekli ilgiyi sağladıktan sonra da Atari'de gösteriliyor. Yani herşeyin önce güzeli gösteriliyor, ondan sonra da reviewler, previewler yapılıyor. Ardından Atari'de çıktığı zaman da, işte Atari'si de çıktı deniyor. Zaten Almanya'da Atari ölmüş durumda. Hatta belki seneye yapacağım oyunlarda Atari hiç olmayacak. Bu arada Crown'a gelelim. Heiko Schröder'ın, yani programcının, X-OUT gibi bir programı çok iyi yaptıktan sonra (şu anda Amerika için Dungeon & Dragons'u yapıyor) Crown'ı bu kadar kötü yapması düşündürücü. Bunun sebebi ise, Rainbow Arts'ın işlerini bitirmek için Starbyte'ın işini çabuk ve baştan sağma yapması. Çünkü program Starbyte'a satılmıştı. Böylece ortaya kötü bir sonuç çıktı.

SİNAN EREL: Yani program Rainbow Arts'a satılmış olsaydı uğraşacak mıydı?

CELÂL KANDEMİROĞLU: Tabii uğraşacaktı ama uğraşmadı. Hatta introya kendi adını bile yazmadı.

SİNAN EREL: Peki programlamanın kötülüğüne rağmen grafik veya müzikleri de kötü olarak mı kabul ettiler?

CELÂL KANDEMİROĞLU: Almanya'da grafik ve

AYIN KONUKLARI

müzikler çok beğenildi. Hatta müzikler için, Tunç'un da dergilerde 'Tunç Şatıroğlu' olarak ismi geçti.

SİNAN EREL: Yani sonuç olarak Crown, bir programcı tarafından harcandı diyebilir miyiz?

CELÂL KANDEMİROĞLU: Fvet. Hatta dergilerde, 'Şimdi size süper grafikli ve süper müzikli bir oyunun nasıl FLOP olabileceğinin izahatını yapacağız.'gibi kritikler çıktı. Böylesine acı kritikler aldık. Çok güzel bir grafik Oğan'ın yaptığı, çok güzel de bir müzik Tunç'un hazırladığı, fakat oyun flop. Yalnız bazı dergiler, mesela ASM (Actual Software Market) dergisi 'fena değil' şeklinde yorum yaptı. Power Play dergisi de aynı şekilde yorum yaptı. Fakat Amiga Jocker dergisi, satın almayın gibi bir yorum yaptı.

SİNAN EREL: Peki Celâl abi, Almanya'daki dergilerin durumu nasıl? Senin onlarla bir çalışman var mı?

CELÂL KANDEMİROĞLU: İstatistikleri çok iyi, mesela Amiga Jocker'in Almanya'daki satışı 50.000'in üstünde. ASM'in aşağı yukarı 150.000. Amiga Jocker'in bütün kapaklarını ben yapıyordum, fakat şimdi onlara kapak çizmeye vaktim olmadığı için eski çalışmalarımı veriyorum. Şu anda bilgisayar çalışmaları daha ağırlıklı gidiyor.

SİNAN EREL: Peki Celâl abi, şu ara Türkiye'ye yeni yeni girmeye başlayan SEGA gibi kartlı oyun konsülleri

hakkında ne düşünüyorsun?

CELÂL KANDEMİROĞLU: Oyun konsülleri Amerika'da en çok satan olay. Ayrıca yeni çıkan GAME-BOY'lar da oldukça iyi satıyor. İşte bunlar gerek Avrupa'da, gerek Amerika'da Amiga ve Atari'yi yavaş yavaş gözden düşürüyor. Örneğin Almanya'da bir aile çocuğuna bir hediye alacağı zaman, 800 DM verip bir Amiga almak yerine, 150-200 DM verip bir konsül veya GAME-BOY almayı tercih ediyor. Sonuçta bunlar Al-manya'da leblebi çekirdek gibi satıyor.

SİNAN EREL: Oğan, sen Amiga hakkında ne düşünüyorsun?

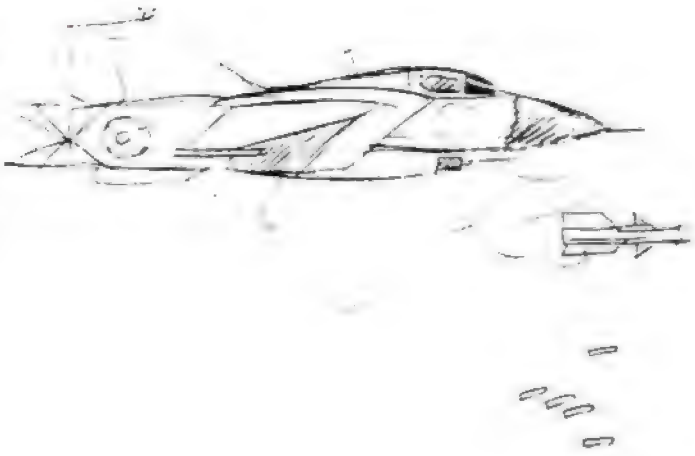
OĞAN KANDEMİROĞLU: Bence Amiga harika bir olay, fakat çok büyük de bir baş belası. Yani alete ısındığın zaman kurtulma imkanın olmuyor. Bir hastalık, bir sigara tiryakiliği gibi bir şey. Belki sigarayı bırakabilirsin ama, bilgisayarı bırakabileceğini pek sanmıyorum. Sigara için sağlığa zararlıdır derler, bilgisayar sağlığa zararlı değil, olsa olsa cebe zararlı olur. Şöyle ki, her gün yeni birşey çıkıyor. Biz ilk kez Spectrum'la başlamıştık, sonra C64'e, daha sonra C128'e, 128'den Amiga'ya, Amiga'dan da PC'ye geçtik. Ama bilgisayarlar hala gelişmeye devam ediyor, artık haddi hesabı olmayan bilgisayarların miktarı hergün biraz daha artıyor. Teknoloji gün geçtikçe daha da ilerliyor, belki ileride daha farklı, üç boyutlu bilgisayarlar kullanacağız. İlk kez Spectrum'la evlere giren bilgisayarlar, evin içindeki bir haşarat gibi, hızla çoğalıp geliştiler ve ben evime bilgisayar almam diyen kişileri, böcek ilacına bağışıklık kazanan birer zararlı gibi aşarak, hemen her eve yayıldılar. Bütün bunlar 10 yıl gibi kısa bir süre içinde oldu ve hâlâ da olmakta. Belki de çocukları -

mız bugün hayranlık duyduğumuz bilgisayarlara bakıp 'bunlarda bilgisayar mı yani' diyerek gülecekler. Nasıl Spectrum şimdi bize komik geliyorsa, bizim çocuklarımıza da Amiga'lar komik gelecektir sanırım.

SINAN EREL: Peki, Japonya'nın bilgisayar konusundaki durumuna nedersin?

OĞAN KANDEMİROĞLU: Japonya bu konuda çok ileri. Bir kere oralarda Amiga yok, kimse Amiga'yı bilmiyor. Adamların en kötü oyunları 64 ve 250 renk arasında değişiyor. Sanki ayrı bir boyut gibi. Mesela Amerika, şu anda bizim gördüklerimizi görüyor, belki biraz daha fazlasını, ama Japonya başka bir diyar, çok ileriler.

SİNAN EREL: Sonuç olarak bilgisayar gerek Türkiye'de, gerekse dünyada hızla gelişen bir sektör. Biz de Türkiye olarak bu sektörü günü gününe takip etmeye çalışıyoruz. Gerçekten çok güzel bir sohbetti. İkinize de çok teşekkür ederim...



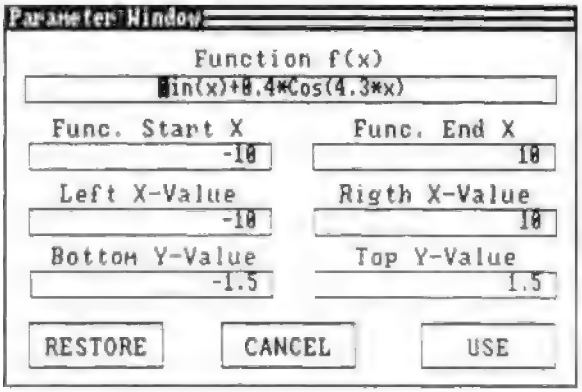
FUNCTION ANALYSER

Doğan Türküler

"Sinus(x)", ne kadar ürkütücü bir kelime değil mi? Hele siz de benim gibi, matematikten hoşlanmayan biriyseniz, Sinus, Cosinus ve diğerleri sessiz gecenin içinden çıkmış bir kabus gibi bizi korkutur Sınavlarda, ne zaman ikisinden birini, bir integral içinde görsem, sırtımdan enseme doğru, bir soğukluk çıktığını hissederdim. Ama geçenlerde karşılaştığım bir program, bu fobimin geçmesine çok yardımcı oldu. Bu programla, sinüslerin kıvrımlarını incelemek, Cosinuslerin extremumlarında dolaşmak bir zevk halini alıyor. Yazdığınız matematiksel fonksiyonların tümünün, grafiği çok kısa bir sürede ekrana çiziliyor. Bundan sonra Integral almak, fonksiyonun minimum, maximum noktalarını bulmak, artık bir çocuk oyuncağı oluyor. Bu programla matematiksel fonksiyonların sihirli grafik dünyasına girmek, mum ışığıyla aydınlanan, gölgelerin dansettiği bir odada, Bach'm Tocata'sını dinleyip, hissetmek gibi karmaşık duygular veriyor insana. Program bazı eksikliklerine rağmen, yeterince kaliteli bir program. Kullanana, sıkılmadan fonksiyonlarla uğraşma fırsatı tanıyor. Tabii bunların yanında programın yeterli hızda olması da artı puan kazandıran yönlerinden biri.

İşte programımız...

Function Analyser, sizin vereceğiniz bir matematik fonksiyonun grafiğini çizen, integralini alan, minimum ve maximumlarını bulan, isterseniz grafiği printer'a çıktı olarak yollayan, yani istenileni veren bir programdır. Action, Edit, Preferences isimli üç ana menliden oluşmaktadır. Bunlardan;



ACTION menüsünde:

New Function: seçeneği, fonksiyonu belirleyeceğiniz bölümü çağırır. Bu bölümde, *Function* kısmına, fonksiyonunuzu (x'e bağlı olarak) yazın. Örneğin: X*X ... sonra, fonksiyonunuzun x'in hangi aralığında çizileceğini belirtmek için, X'in minimum ve maximum değerlerini girin (FuncStartX ve FuncEndX). Daha sonra altta bulunan dataları değiştirerek, koordinat sisteminizin, ekrandaki yerini belirleme olanağına sahipsiniz.

Integrate: seçeneği, fonksiyonunuzun integralini almanızı sağlıyor. Burada belirlemeniz gerekenler; integrali hangi aralıkta alacağınız, Interval sayısı ve çeşitli integral alma yöntemlerinden hangisini kullanacağınız.

Find Min/Max: Bu seçenek, fonksiyonun verilen aralık içinde, minimum ve maximum değerlerini buluyor.

Draw grafix: Fonksiyonun grafiğini çizer.

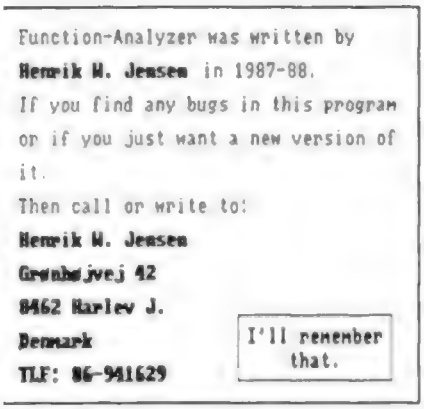
Fast Menu: Ekranda bir window açar. Bu window üzerinde, Draw Function, New Function, Clear Window, Find M/M seçenekleri gadget olarak bulunur ve sizin fonksiyonlarla uğraşırken daha seri çalışmanıza yardım eder.

EDIT Menüsünde:

Coordinate System: seçeneği vardır. Bu seçenek yardımıyla, çalışmakta olduğunuz koordinat sistemini, Y'e göre logaritmik, X'e göre logaritmik, her ikisine göre logaritmik veya normal olarak düzenleyebilirsiniz. Logaritmik düzenlemelerde, fonksiyonunuzun ve sayfanızın pozitif bölgede bulunmasına dikkat ediniz.

Type of Curve: Bu seçenek, fonksiyon çizginizin nokta, nokta mı; yoksa hatlarla bağlanmış noktalardan mı oluşacağını belirlemenize yarıyor.

Type of Units: Burada, birimlerin sadece koordinat eksenleri üzerinde mi, yoksa tüm ekranda bir grid gibi mi olacağı seçiliyor.



PREFERENCES Menüsünde:

Draw Axis: Koordinat eksenlerinin çizilip çizilmeyeceği belirlenir.

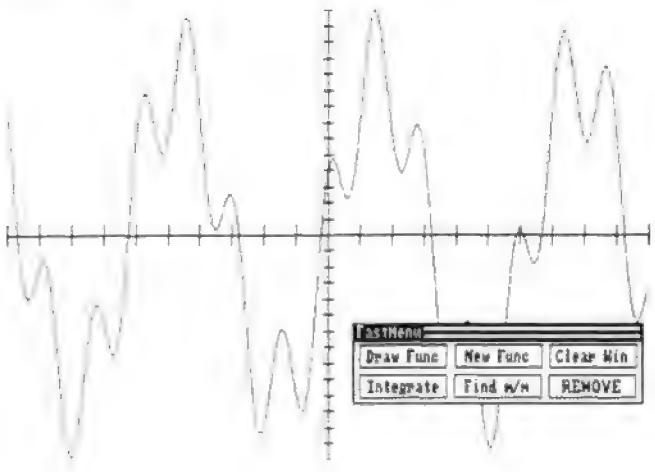
Include Units: Birimlerin çizilip çizilmeyeceği belirlenir.

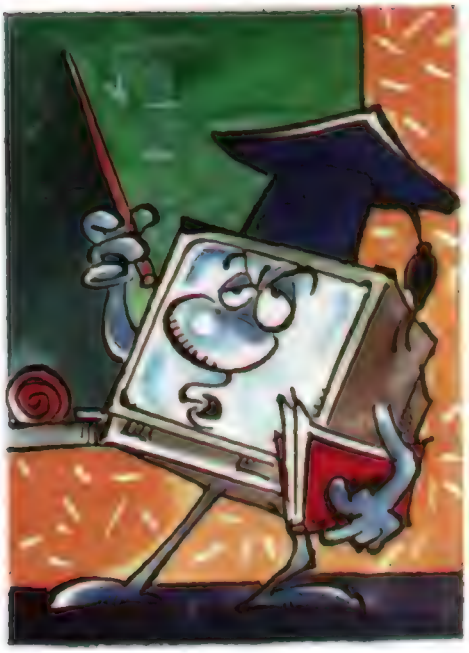
Auto Clear: Draw grafix komutu seçildiğinde, ekran otomatik olarak silinir.

Thick; Curve, Axis, Units: Seçenekleri grafiğinizi, eksenlerinizi ve birim çubuklarını kalınlaştırmaya yarar.

Colours: Grafiğinizin siyah/beyaz veya renkli olmasını sağlar.

Programı bir süre kullandıktan sonra, Amiga'nm eğitimde ve hesaplamada ne büyük yararlar sağladığını anlıyorsunuz. Bence Milli Eğitim Bakanlığının, öğrencilere tavsiye etmesi gereken bir program. Siz ne dersiniz?...





HARDWARE DERSANESİ

Doğan Türküler

Bazı zamanlar, öğle sıcağında, ulu bir çınar ağacının gölgesinde, doğa kokan otlara uzanmayı istemez miyiz? Hele bir de hafiften esen meltemin serinliği altında, mavi gökyüzündeki bulutlara bakmak, bir kus olup onların arasında dolaşmak, o yüce beyazlıkta bir an olsun elini gezdirmek, işte bu hayatın zevkidir. Zevkler ve Renkler tartışılmaz derler. Oysa bazılarımız için, bir bilgisayarın başına oturmak, içini açıp kurcalamak, elektronik devreler yapıp, bunları bilgisayarda denemek, en büyük zevktir. Yazı dizimizin bu bölümünde bahsedeceklerimizin, bu okurlarımızı memnun edeceğini umuyorum.

1 MEGABYTE CHIP RAM NEDİR? NASIL YAPILIR ?

Amiga'nızın birçok özelliği olmasına karşılık, bazı eksik yanları da vardır. Ama bu eksiklikler. Commodore firmasınca ve diğer elektronik firmalarınca giderilmeye çalışılmaktadır. Bunlardan biri de. Chip Memory sorunudur. Chip memory'yi, resim, ses, Drive chiplerinin işlem yapabildiği yer olarak, en genel şekilde tarif edebiliriz. Standart Amiga'larda bu bölge $000000-$08(XXX) adresleri arasında bulunan 512 Kbyte'lık bir alandır. Deluxe Paint veya bunun gibi çizim/animasyon programlarıyla uğraşanlarımız bilirler. Bazen büyük brush'lar almaya çalıştığımızda, **'NO CHIP RAM'** gibi bir uyarıyla karşılaşırız. Bu sebepten, ya çizimlerimiz yarım kalır ya da başka yollar aramak zorunda kalırız. Bunun sebebi. Chip RAM yetersizliğidir. Eğer extra hafızanız varsa, Amiga dataları bu extra hafızaya yükler ve bunları, üzerlerinde işlem yapılacağı zaman. Fast RAM'den, Chip RAM'e kopyalar. Tabii bu kopyalama, belli bir zaman içerisinde olduğundan, Amiga'nın hızı düşer. Animasyon programlarının yavaş çalışmasının nedenlerinden biri de budur.

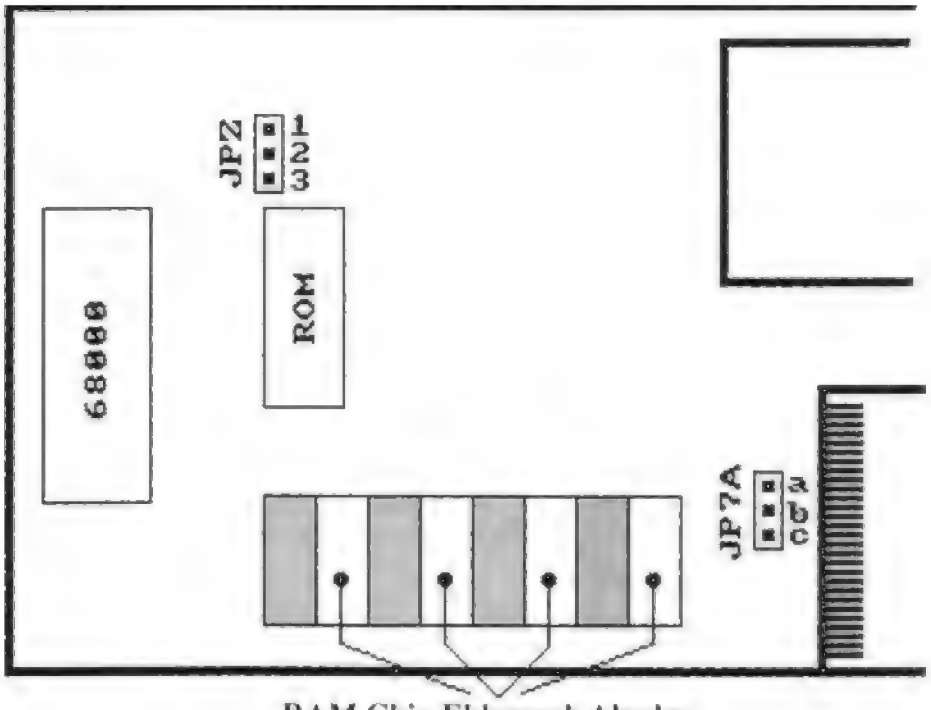
Commodore firması, bu sorunu bir parça olsun azaltabilmek için yeni bir entegre devre üretmiştir. Tabii bu entegreye uygun olabilmesi için, Amiga üzerinde de bazı değişiklikler yapılmıştır.

Eski Amiga'lardaki **8371** No'lu **FAT AGNUS** entegresi yeniden dizayn edilerek, **8372a** No'lu **BIG FAT AGNUS** yaratılmıştır. Ayrıca Amiga'nın içinde 512 Kbyte'lık boş bir RAM bölgesi oluşturulmuştur. Kullanıcı isterse, bu RAM bölgesine gerekli RAM entegrelerini, takarak, Amiga'nın hafızasını 1 Mbyte'a yükseltebilmektedir. Kullanıcıya bir seçenek daha getirilmiştir. 512 Kbyte'lık bu extra RAM alanı. Chip memory veya Fast memory olarak seçilebilmektedir. Yani, biz bu alanı $080000-$ 100000 arasına veya $C00000-SC80Ö00 arasına koyma imkanına sahibiz. Böylece Amiga'mızın hafızasını 1 Mbyte Chip memory veya 512Kb Chip-512Kb Fast memory olarak belirleme şansına sahip oluyoruz.

Lehim havyalarını ısıtmaya başlayalım...

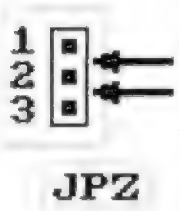
AMIGA DÜNYASI *nm* daha önceki sayılarında (Sayı: 8, Sayfa: 48-49, Hardware Dersanesi), Amiga'nızın içindeki extra hafıza bölümüne, RAM entegrelerinin nasıl takılacağı, detaylı olarak anlatılmıştı. Anlatılan yöntem ile Amiga'nız 512 Kbyte Fast RAM'e sahip olur. Eğer 1 Mbyte Chip RAM yapmak isterseniz, Amiga'nın içinde birkaç lehimleme işiniz daha olacak demektir.

İlk iş olarak, RAM entegrelerini. Sayı: 8'deki açıklamayı örnek alarak yerlerine monte ediniz. Bu işlem bittikten sonra, bu sayıdaki şemamıza bir göz atınız. Dikkat edilirse, ROM entegresinin üzerinde, bir **JUMPER** bulunmaktadır. **JP2** isimli bu jumper, üç kutucuktan oluşmaktadır. Orjinalde bu kutucuklardan, alttaki ile ortada-



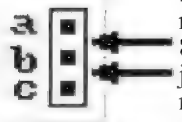
RAM Chip Eklenecek Alanlar

1 MB CHIP RAM YAPIMI



JPZ

ki üstte bulunan kutucuk ise bunlardan ayrıdır. , alttaki ve ortadaki kutucukların bağını kes- ıcukla ortadaki kutucuğu birbirlerine lehimle- ;arsak, 1. ile 2.'nin arasını dikkatlice kesip, 2. lehimlememiz gereklidir. Bunların dışında, Inktörünün yanında bir başka jumper daha bu-). Bu jumper da üç kutucuktan oluşmaktadır, değişiklik yapılmamışsa, alttaki iki kutucuk üstteki ile ortadaki kutucuklar, birbirlerinden olduğu gibi bırakın. Bazı modellerde, üç kutu- ayrıdır. Eğer bu tip bir makinaya sahipseniz, birbirlerine lehimleyiniz. Yani şekildeki b ve mleyip, a kutucuğunu bunlardan ayırınız.



JP7A

8. sayısında anlatılan, 1 Mbyte yapımında, jn yanındaki JP7A jumper'ının lehimlenmesi r bunu yapan okurlarımız varsa, bu sayıda an- ız 1 Mbyte Chip RAM'ı yapmak için, bu şekilde düzeltmeleri gerekmektedir. RAM entegrelerini yerleştirdik, jumper'ları ayarladık, kapağını kapatıp güç kaynağına bağladık. Peki Amiga'da neler değişti bir bakalım.

Öncelikle Chip Memory 1 Mbyte oldu. Chip Memory'nin bulunduğu adres alam büyüdü ve $000000-$ 100000 adresleri arasındaki bölgeye yerleşti. Assembler ve ROM Library'lerinden anlayan ve kullanan okurlarımız için de bazı değişiklikler oluştu. Track Disk'in bulunduğu yer değişti ve kullanıcı alanı arttı. Daha önce $07FFFE'de bulunan Stack Pointer yer değiştirerek $0FFFFE'ye yerleşti. Böylece bize, arada kesinti olmadan kullanabileceğimiz çok büyük bir hafıza alanı kaldı. Bunların dışında bazılarımız için iyi, bazılarımız için kötü sayılabilecek değişiklikler de oldu. Resetten sonra tüm hafıza sıfırlanıyor. Böylece bilgisayar ilk açılıştaki halini alıyor. Bunun iyi yanı RESET virüsleriyle artık probleminiz kalmıyor. Kötü yanıysa, hafıza temizlendiği için, hafızada kalan resimleri veya sesleri RIP edemiyor, yani çalamıyoruz. Ayrıca virüs gibi çalışan monitör programlarıda (RomCrack, Interruptor, SİM...) artık çalışmıyor. Eğer I Mbyte Chip RAM yaptıysanız. Internal RAM Konnektörüne. extra RAM takamazsınız. Yani hafızayı daha da büyütmek için alttaki port'u kullanamıyorsunuz. Ama hafızayı arttırmak için Amiga'nın yan port'unu kullanabilirsiniz.

EYLEMLERİMİZ DEVAM EDİYOR...
BOOTER NEDİR? NASIL YAPILIR?...

Amiga'ya external disk drive takanlarımız bilirler; Amiga açıldığında, yüklemeyi her zaman internal drive'dan, yani orjinal drive'mdan yapar. Buna boot etme denir. Eğer Amiga'nın dış drive'dan boot etmesini istersek, bazı arabirimler veya programlar kullanmamız gerekir. Atool gibi programlar yardımıyla, bilgisayarın hangi drive'a boot önceliği vereceğini belirleyebiliriz. Ancak böyle programların hataları vardır. Bunları bilgisayarı her açtığımızda yeniden yüklememiz gerekir. Reset programları olduklarından, virüs temizleyici programlar tarafından silinebilirler ve birçok programın yüklenmesinde sorun yaratırlar. Bu gibi sorunlarla uğraşmaktansa, Booter adını verdiğimiz arabirimi kullanmak çok daha akıllıcadır. Booter, bir switch yardımıyla drive'ların boot önceliğini değiştiren bir devredir. Switch'in pozisyonuna göre iç drive, **DF0:** veya **DF1:** olabilir.

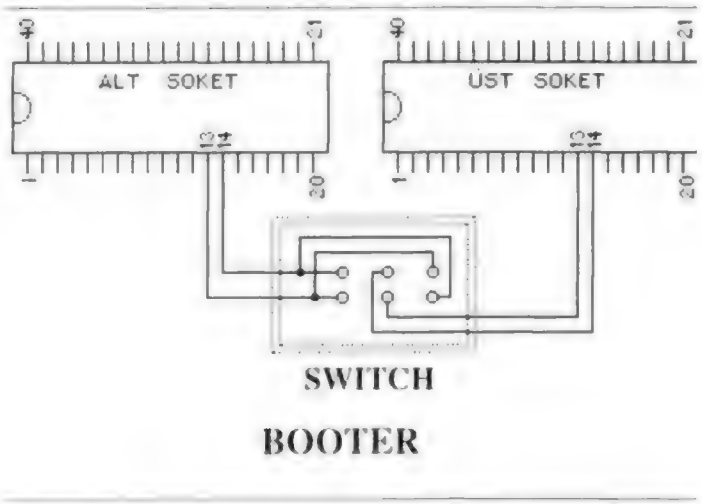
Şimdi malzeme listemize geçelim.

* 2 Adet 40'h entegre soketi.
* 1 Adet 2 yollu, 2 konumlu switch.
* 20 cm 4'lü paralel kablo. (Paralel kablolar, genelde 10'lu veya daha fazlalı olarak satılır. Siz bunun 4'ünü ayırarak elde edebilirsiniz.)

Booter'ı yaparken kullanacağımız pinler, soketlerin 13. ve 14. pinleridir. Diğer bacaklar üzerinde herhangi bir işlem yapılmayacaktır. 1. soketin 13. ve 14. bacakları kesilir, buranın plastik olan kenarı havya ile ısıtılarak hafiften soyulur ve metal kısımlar ortaya çıkarılır. 4'lü kablonun yanyana olan iki ucu buradaki metallere ayrı ayrı lehimlenir. 2. soketin 13. ve 14. bacaklarının üst kısımları 4'lü kablonun diğer iki ucuna lehimlenir. 1. soket, 2. soketin üzerine takılır. Yalnız iki soketin 13. ve 14. bacaklarının birbirlerine değmesini engellemek için. araya selobant benzeri birşey yerleştirmelisiniz. Kablonun diğer tarafındaki dört ucu. şemadaki gibi, switch'e lehimledikten sonra, iç drive'ın yanında bulunan **8520** No'lu **EVEN CIA** entegresini yönüne dikkat ederek yerinden çıkarın. Hazırladığımız booter'ı buradaki sökele takın. Üzerine de 8520'yi takın. Dikkat edilecek husus; soketin, booter'ın ve 8520'nin çentiklerinin aynı yönde yani drive'a bakıyor olmasıdır.

Booter'ın kontrolünü şu şekilde yapabiliriz. Booter'ı bilgisayara takmadan önce, bir ohmmetre veya kısadevre ölçer ile booter'ın 13. ve 14. bacakları kontrol edilir. İkisi arasında kısadevre varsa, booter hatalıdır. Bunu switch'in iki konumu için de deneyin.

Bu testten sonra, booter'daki 1. soketin 13. bacağı ile 2. soketin 13. bacağı kontrol edilir. Kısa devre varsa, 2 soketin 14. bacakları kontrol edilir. Bunlarda kısa devre ise, switch'in bulunmakta olduğu konumun sağlam olduğunu anlarız. Switch diğer



konuma getirilir. Bu sefer deminki işlem çapraz olarak kontrol edilir. Yani 1. soketin 13. bacağı, 2. soketin 14. bacağı ile kısadevre olmalıdır. Aynı şekilde 1. soketin 14. bacağı, 2.'nin 13. bacağıyla kısa devre halinde bulunmalıdır. Eğer yaptığımız booter bu testlere doğru cevap veriyorsa, yanlış takılmadığı takdirde, mutlaka çalışacaktır. Booter'ı takarken soketlerin veya 8520'nin bacaklarının dışarda kalmamış veya kırılmamış olmasına dikkat edin.

Biz Türklerin en genel meraklarından biri, tanımadığımız aletlerin sağına soluna parmak sokmak, tuşlarına basmak ve açıkta gördüğümüz switch Meri şakır şukur açıp kapamaktır. Eğer tamirci kolleksiyonunuza bir yenisini eklemek istemiyorsanız, Booter'ın switch'ini drive okuma halinde iken değiştirmeyiniz ve kurcalatmayınız.

VİRÜSSÜZ HAYAT, OH NE RAHAT...

Burası ART Radyo III, Şimdi haberler:... Bugün, saat 13:00 civarlarında, kimliği meçhul bir program, $30700 adres yolundaki, bir text dosyasını tahrip ettikten sonra, DF1: deki disketin KEY 880 bölgesini kullanılmaz hale getirip, Chip memory'nin üst kısımlarına doğru kaçmıştır. Komaya giren disket, diskdoctor'a yetiştirilemeden, yolda can vermiştir. Görgü tanıklarının verdiği eşgale göre, terörist programın 1024 byte boyunda, bir reset virüsü olduğu tespit edilmiştir. Olaydan sonra serial port' a telefon eden kimliği meçhul bir şahıs, olayı Byte Killer Virüs'ün (BKP) üstlendiğini ve eylemlerinin devam edeceğini bildirmiştir. Balistik raporuna göre, olayda, daha önce Deluxe Paint ve Lemmings disketlerini formatlayan programın kullanıldığı tespit edilmiştir. Terörist virüsün vurduğu maktul disket, 17-3-2078, Cuma günü, Saat 12.00'de, DF1:'de yapılacak merasimden sonra, formatlanarak huzura kavuşturulacaktır. Olaydan sonra açıklamada bulunan AMIGA Cumhuriyeti Cumhurbaşkanı, sayın MC68000, olayı şiddetle kınadıklarını bildirerek, maktulün ailesine ve yakınlarına başsağlığı dilemiştir. Virüs Protector'un verdiği deme-

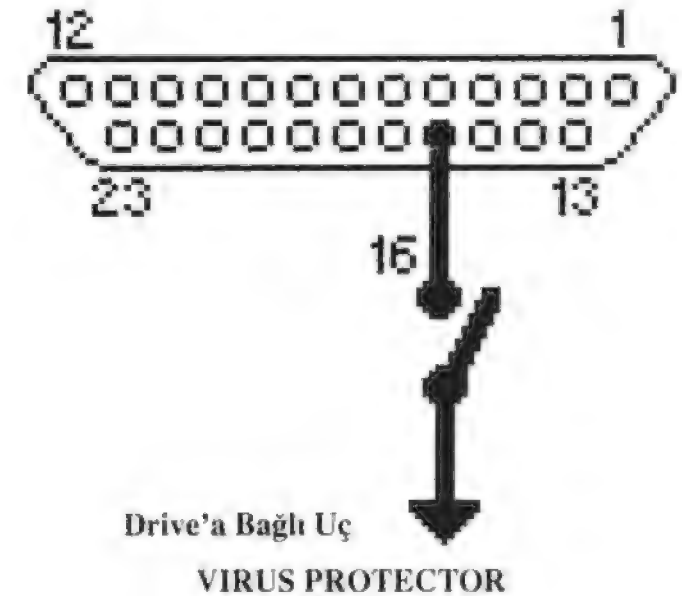
ce göre, DF1: ve DF0: drive'larında yoğun güvenlik önlemleri alınmış ve katilin aranmasına....

Diye devam eden, virüs terörüyle ilgili böyle haberlerle, pek yakın bir gelecekte karşılaşabiliriz. Peki o güne kadar bizim ilkel virüslerimizin yaptığı afetlerden nasıl kurtulacağız? Aşağıda an-, latacağım yapımı basit olan devre, external disk drive'ı olan kullanıcıları, bütün virüslerin zararlarından korumaktadır.

Çoğumuz virüslerden nefret ederiz; ne de olsa hepimize az çok zararları olmuştur. Virüsler olurda, virüs kovucu programlar olmaz mı? Tabii ki olur. Ama her geçen gün değişik bir virüs çıkmaktadır. Bunun sonucu olarak, virüs kovucu programlar yetersiz kalıyorlar. O halde bu virüs işini nasıl halledeceğiz?

Bunun için çeşitli yollar vardır. Piyasamızda bulunan virus protector devreleri, sadece uyarı niteliği taşımaktadır. Virüs disketin boot'una kendini yazacağı zaman, devre faaliyete geçmekte ve bir ses veya ışıkla kullanıcıyı uyarmaktadır. Eğer kullanıcının refleksleri iyiyse, virüs diskete kendini yazmadan, Sihirli üç tuşa (*C\x\-A-A*) basarak disketi kurtarabilir. Ama bu çaba genelde hüsranla sonuçlanır, virüs boot'a kendini yazmıştır bile.

Bizim devremiz, bir uyarı devresi veya virüs öldürücü bir devre değildir. Virüslerle beraber, onların zarar veremeyeceğinden emin olarak, çalışmanızı sağlayacak bir devredir. Devre DF1'deki drive'ın DKWE (Disk Write Enable) girişine bir switch bağlanmasıyla oluşur. Bu, port üzerindeki 16 No lu giriştir. Switch'in OFF konumunda, DF1:'deki Disk'e hiçbir bilgi kaydedilemez. Ama Amiga bilgiyi kaydedilmiş olarak görür. Bu sebeple yazma hatası vermez. Virüsler kendilerini diskete yazdıklarını sanarlar, ama böyle birşey olamaz. Diskete veri kaydını, sadece switch'i ON konumuna getirdiğinizde yapabililirsiniz. Diğer konumda hiçbir bilgi kopyalayamaz ve formatlayamazsınız. Disket sadece okunabilir durumda bulunur. Ancak df0:'daki disket yazılabilir durumdadır. Onu protect'lemeyi unutmayın. Eğer sistemde bulunan bütün drive'ları yazılamaz yapmak isterseniz, o zaman bilgisayarın içini açıp, **8364** No'lu **PAULA** entegresinin 39. bacağı ile soket arasına bir switch koymanız gerekir. Artık bunu lehimle veya booter'da olduğu gibi, soketlerle halletmek size kalmış bir seçenektir. Şekil 2'de gerekli çizimler bulunmaktadır.

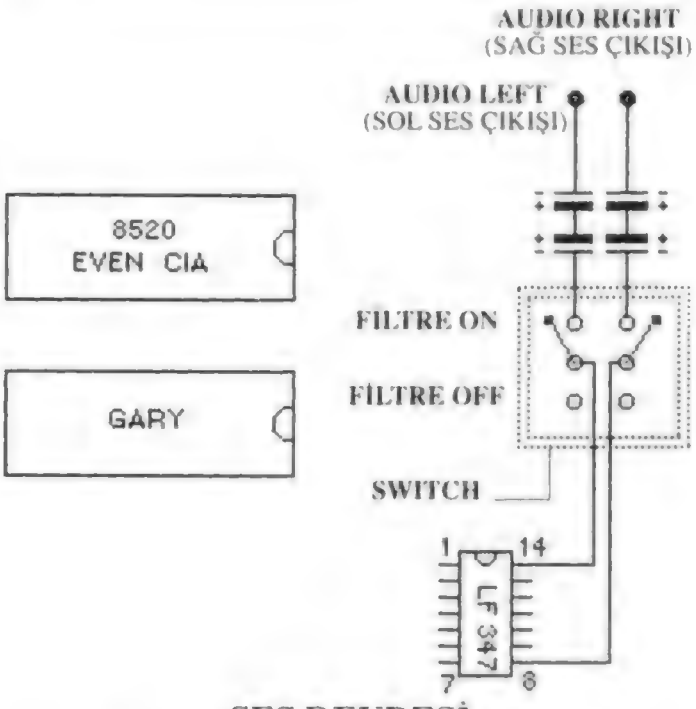


VIRUS PROTECTOR

AMIGA'NIZIN SES KALİTESİ YETERLİ DEĞİL Mİ? O HALDE AŞAĞIDAKİ DEVREYİ BİR DENEYİN!

Nedense Amiga'nın ses kalitesinin. ATARI'ninkinden aşağıda olduğu söylenir. Bu büyük bir ihtimalle program desteğiyle alakalı bir olaydır. Yine de Amiga için yeni çıkan 16 bit sound sampler kartı Amiga'yı çok büyük bir farkla öne çıkarabilecek Artık örneklenecek sesler CD kalitesinde olacağından, müzisyenler Amiga'yı kullanmakla, birçok pahalı alete para yatırmaktan kurtulmuş olacaklar.

Bizim devremizin 16 bit sampler'la bir alakası yok; yaptığı iş sadece, Amiga'nın ses çıkış filtresini iptal ederek, filtrelenmemiş ham sesi almak. Bu devreyi kullandığınızda ses kalitesinin çok büyük bir miktarda arttığını göreceksiniz. Bu ses artış, fitrede oluşan kayıpların yok edilmesinden kaynaklanıyor. Ayrıca devreye konulmuş olan switch ile, filtreyi istediğiniz zaman açmak veya kapamak size kalıyor. Devre basit bir devredir. Dikkat etmeniz gereken şey, lehim yaparken filtre entegresini fazla ısıtmamanız ve yanlış bacakları lehimlememenizdir. Şekilde görüldüğü üzere. 14 bacaklı, **LF347** No'lu filtre entegresi **(U14),** GARY'nin sağında ve drive'ın altında kalmaktadır. Çentiği bilgisayarın arka kısmına doğru yönlenmiştir. Entegrenin 8. ve 14. bacaklarına birer kablo lehimlemeniz gerekmektedir. Buradan alacağınız kabloları, şemada gösterilen devreye birleştirmeniz gerekir. Ayrıca devreden çıkan, iki kabloyu da bilgisayarın arkasındaki ses çıkışlarına lehimlemelisiniz. Lehim işleriniz bittiğinde, Amiga'nız yepyeni bir ses kalitesine kavuşmuş olacaktır.



SES DEVRESİ

Devrede kullanılan elemanlar

* 4 Adet 10 F 25V Elektrolitik Kondansatör.
* 1 Adet iki yollu, iki konumlu switch.
* 1 Metre zil teli.

ÖNEMLİ:Eğer **yeterli elektronik bilginiz** veya lehimleme tecrübeniz yoksa, bu işlemleri bilen birilerine veya Amiga tamir servislerine yaptırınız. Lehimleme işlerinizi 15-20 Watt'hk havya ile yapınız. Havyayı lehimleyeceğiniz yer üzerinde 5-10 saniyeden fazla tutmayınız. Eğer tutarsanız, fazla ısıdan, lehimlemekte olduğunuz entegre yanabilir veya yollar kalkabilir.

Amiga'nız Teleteknik malıysa ve garantisi henüz bitmemişse, bilgisayarın içini açmanız garantisinin sona ermesi anlamına ge-

lir. Lütten bunlara dikkat edim/.

SORULARINIZ, CEVAPLARIMIZ

/. New I O'da programdaki yazıcı seçeneğinden hariç. Çekmece olarak da yazıcı seçeneği bulunmaktadır. Bunu açıklar mısınız'.'

2. Programdaki kütüphaneler nedir, biraz daha açıklamasınız.

Erdal Karaseki

1. Sayın Erdal Karaseki, NewIO'da, programdaki yazıcı seçeneği, yaptığınız devrenin, baskılı devre şemasını, hızlı bir şekilde printer'a basar. Bu bir deneme çıktısıdır. Bu sebepten boyutları doğru değildir. Buradan aldığınız çıktı, şemayı test edebilmeniz içindir.

Çekmece olarak bulunan yazıcı seçeneği, NewIO'dan ayrı bir programdır. Bu program, çizmiş olduğunuz şemayı printer'a gerçek boyutlarıyla çizmenizi sağlar. Çıktı alabilmeniz için bu programın içinde bulunan parametrelerle yazıcıyı ayarlamanız gerekiyor. Genelde program parametreleri, Epson tipi yazıcılar için baştan ayarlanmıştır. Ama sizin yazıcınız daha değişik bir yazıcıysa. bunu programa tanıtmanız gerekir. 9 pin yazıcılar için Epson. 24 pin yazıcılar içinse FpsonQ. İdeal çıktıları verir.

2. NewIO'da bulunan kütüphaneler, programın can damarlarını oluştururlar. Kütüphaneler Diyot. direnç, transistor, entegre, konnektor vs. gibi elemanların şemalarını içerirler. Siz herhangi bir kütüphaneyi hafızaya yükleyerek, onun içinde bulunan değişik ebadlardaki ve çeşitteki elemanları şemanızda kullanabilirsiniz.

Bunların dışında, NewIO_V3.0'da ortaya çıkan birkaç sorundan bahsetmek istiyorum. Bazen programda çizim yaparken, birden program çizim komutlarını kabul etmemeye başlıyor. Bu programın Türkiye piyasasında bulunan versiyonunun, iyi kınlamamış olmasından kaynaklanıyor. Programın orjinali Dungle adı verilen ve bilgisayarın Joystick girişine takılan, bir elektronik parçayı kontrol ediyor. Eğer bu parçayı bulamazsa çalışmayı kesiyor. Böyle bir durumla karşılaştığınızda, yapmış olduğunuz çizimi diskete save edin ve programı kapatıp, yeniden yükleyin. Bir diğer sorunsa, printerdan çıktı alırken ortaya çıkıyor. Eğer yapmış olduğunuz çizim çok komplekssе, çıktı yaparken daha çok hafızaya ihtiyaç duyuyor. Eğer hafızanız yeterli değilse, printer çıktınız yarım kalıyor. Tek çözüm hafızayı büyütmek.

/. Chip Memory'nin 1 Mbyte olması için Amiga da ne gibi işlemler yapmak gerekir?

2. Monitör programları ile assembler programlarında değişiklikler yapıyorum. Ancak bu Object programın printer çıktısını alamıyorum, neler yapmam gerekir?

Koray Özgür

1. Sayın Koray Özgür. Bu sayıda vermiş olduğum açıklamanın. Amiga'nızı 1 Mbyte ChipMem yapmanıza yardımcı olacağına inanıyorum.

2. Monitörlerde, printer'a çıktı almak için, 'Redirect Output' isimli bir komut bulunur. Yalnız her monitör programı bu komutu içermeyebilir. Genelde Amiga-Monitor ve Seka assembler serisi bu komuta sahiptir. Bu komut monitor'un çeşidine göre değişir. Örneğin: A-Mon_V2.11'de 'o' harfi, bu komutu belirler. Printer'a çıktı almak için, o **PRT:** veya o **PAR:** diye yazmanız gerekir. Bundan sonra yapacağınız herşey printer'a gidecektir. Yani printer'ı ekran olarak kullanmış olacaksınız.

Yukarıda açıklanmış olan üç devre de, halihazırda kullanılmakta olan devrelerdir. Eğer bilgisayarınız herhangi bir aksaklık çıkarırsa, hemen kapatıp, devreyi ve bağlantıları bir daha gözden geçirin. Bunlara rağmen aksaklık devam ediyorsa, en yakın Amiga tamircisine başvurmaktan çekinmeyin. Bilindiği üzere Amiga Katilleri için pişmanlık yasası bulunmamakta. Bunun yerine, tamirciye vereceğiniz yüklü bir kefaletle tahliye oluyorsunuz. Son pişmanlık fayda etmez. Amiga ameliyatlarımız gelecek ayda devam edecektir. Operasyonlarınızın kansız geçmesi ümidiyle, iyi günler diyor ve Hepinize hayatta extra başarılar diliyorum.

En içten saygılarımla...

Alice's in Wonderland

Mehmet Emin Gür "MEG"

Son zamanlarda güzel adventure oyunları çıkmadığı için, artık yeteri kadar tutulmadığından dolayı 'software şirketleri adventure yapmıyacak galiba' diye düşünürken piyasaya birbirinden güzel adventure oyunları çıktı. Accolade'den Search for the King, Sierra'dan Hero's Quest II, Lucasfilmden The Secret of Monkey Island derken Magnetic Scrolls'dan **ALICE IN WONDERLAND** bu ayki adventure köşesinin oyunu.

Wonderland M. Scrolls'un klasik ekran düzenini bıraktığı ve Magnetic Windows adını verdikleri bir ekran düzeni içinde oynanan bir oyun. Bu ekran düzeninde tek renk olan pencereler ve pull-down menüleri, birbirinden güzel grafik pencereleri, hatta bazen müzikler ve animasyonlar süslüyor. Oyunun oynanabilirliği, eski tarza göre arttırılmış. Programcılar klavyeden komut girme ihtiyacını minimum'a indirmek için çalışmışlar. Ama yine de bazı komutları vermek içim tuşları kullanmak gerekiyor.

Oyunun konusuna geçmeden önce Magnetic Windowlar hakkında bilgi vermek istiyorum. Gerçi oyunu biraz kurcalayanlar anlatacaklarımı daha önceden biliyor olsa bile yeni başlayanlar ve yeterince İngilizce bilmeyenler için Sihirli Pencereler'den bahsetmekte yarar var.

Oyunda kullanılan altı adet pencere var.

- **Inventory** = Adından'da anlaşılacağı gibi taşıdığınız eşyaların semboller ile gösterildiği bir pencere. Bu sembollerin üzerine double-click yaparsanız açılan ufak bir pencere içinde o obje hakkında bilgi alırsınız. Yani bir bakıma o nesne için **EXAMINE** komutu vermiş olursunuz. Eğer sembollerin üstüne sağ tuşla basarsanız karşınıza çıkan menü'den bir komut seçebilirsiniz. Fakat bu menüde sadece o nesne için verilebilecek komutlar aktifdir. Diğerleri silik şekilde çıkar. Yani bir kitap için **WEAR** komutu veremezsiniz.
- **Items in Room** = Bu pencerede bulunduğunuz odada gördüğünüz şeylerin sembolleri vardır. Yine inventory penceresinde olduğu gibi semboller hakkında anlatılan şeyler bu pencere için de geçerlidir. Ayrıca bu sembollere mouse'un sol tuşuna basılı tutup Inventory penceresine götürerek o nesne için **GET** komutu verebilirsiniz.
- **Compass** = Yönlerin gösterildiği bir pusulanın bulunduğu bu pencerede bir tuşa basarak East, Up gibi, bir yerden bir yere gitmek için verilen bütün komutları bir tuşa basarak verebilirsiniz. Pencerede bulunan oklardan sadece gidebileceğiniz yönlerdekileri aktifdir. Buraya bakarak bulunduğunuz yerdeki çıkışları'da görebilirsiniz.
- **Map** = Magnetic Windows sisteminde oyunun haritasını çıkarmak gibi bir derdiniz yok. Geçtiğiniz yolları, odaları küçük sembollerle bu pencerede görebilirsiniz. Artık kaybolmak ve gideceğiniz yeri aramak bu pencere sayesinde çok kolay. Bu küçük sembollerin üstüne sağ tuşla basınca çıkan menüde o yerin grafiğini görebilir ve orası için **GO TO** komutu verebilirsiniz. Fakat bu **GO TO** komutunun geçerli olabilmesi için gideceğiniz yere kadar, çözülmesi gereken bir bilmece olmaması gerekir.
- **Graphics** = Bu pencerede bulunduğunuz yer hakkında bir grafik bulacaksınız Birbirinden güzel bu grafiklerin boyutlar genellikle değişiyor. Sadece 16 renk kullanılmasına rağmen resimler birer tablo gibi. Bazı yerlerde bu mükemmel resimlere animasyonlar da ekleniyor. Hatta bulunduğunuz yere göre bazen müzik bile çalıyor. Grafiklerin tek kusuru disketten biraz geç yüklenmesi. Ayrıca bu grafik penceresi komut vermek içinde kullanılabiliyor. Resim'de gördüğünüz yerlere sağ tuşla basarsanız, Inventory penceresindeki gibi bir menü çıkıyor. Bunun yardımıyla bilgisa-

menüde sadece o an ekranda bulunan pencerelerin adı gözükür.

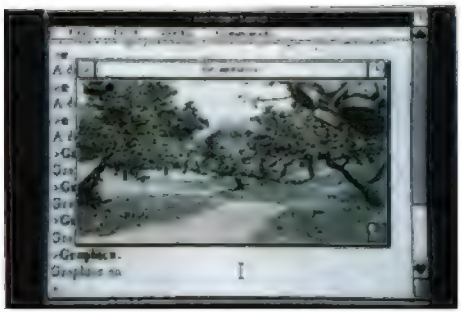
Evet ... Wonderland oyununda bulunan pencereler ve bu pencerelerin içerdiği seçenekler bu kadar. Şimdi sıra geldi oyunun konusuna.

Siz Wonderland oyununda Alice rolündesiniz ve Kız Kardeşinizle birlikte bir ağacın altında otururken sürükleyici bir maceraya başlıyorsunuz. Kardeşiniz bir kitap okuyor ve size fazla yüz vermiyor. Canınız sıkılıp biraz dolaşmaya başladığınızda Çok geçmeden karşınıza çok garip bir bahçe çıkıyor. Bu çok garip bahçede çok garip ağaçlar var. Bu ağaçların üzerindeki armutlar bir süre sonra birer el fenerine dönüşüyor. Üstelik bu .fenerleri açıp kapamanızda gerekmiyor. Üzerlerindeki sihirle karanlık bir ortama girdiğinizde kendiliğinden ışık veriyorlar. Siz ilerde lazım olur düşüncesiyle bu el fenerlerinden bir tanesini alıyorsunuz. Aynı zamanda ilk puanlarınızı da almış oluyorsunuz. Yeri gelmişken söyleyelim oyunu bitirebilmek için 501 puan toplamanız gerekiyor..

Bu sıralarda meşhur tavşan yanınıza gelip I'm late... I'm late diyerek uzaklaşıyor. Siz tavşanın ayak izlerini izleyerek tavşanın nereye gittiğini öğrenmeniz fazla uzun sürmüyor. Ve kendinizi bir delikten içeri düşerken görüyorsunuz. Ayağı kalkıp düştüğünüz yeri incelediğinizde bir anahtar görüyorsunuz. Anahtarı alıp bulunduğunuz garip ortamda dolaşmaya başladığınızda kendinizi içinde bir çok kapının olduğu bir odanın içinde buluyorsunuz.

Odanın ortasında bir cam masa ve bu cam masanın üzerinde bir şişe, altında da bir kutu var. Kutunun içindeki kek büyümenizi, şişeniz içindeki iksir de küçülmenizi sağlıyor. Bunları alıp gezinize devam etmek üzere odadan çıktıktan sonra, arkasından müzik sesleri duyulan bir kapının önüne geliyoruz. Merak ederek kapıyı açıp içeri girdiğimizde çok ilginç bir manzarayla karşılaşıyoruz.

Odanın içinde kendi kendine çalan bir piano ve dans eden sandalyeler var. Piyanoyu açtığımızda içinde bir altın anahtar görüyoruz. Fakat bu anahtarı hemen almak mümkün değil. Ayrıca piyanonun üzerinde notaların bulunduğu bir kağıt ve bu kağıdın arasında bir anahtar var. Anahtarı alıp odadaki incelemelerimize devam ediyoruz. Nota kağıdını alınca müzik duruyor. Ama ilk önce burada bir wait komutu vermemiz gerekiyor. Bunun sebebi ise dans eden sandalyelerin birinin piyanonun arkasına geçmesini beklemek. Eğer bir sandalyenin dans ederek piyanonun arkasına geçtiğini belirten yazı çıkarsa nota kağıdını alabiliriz. Daha soma yapmamız gereken şey bu sandalyenin üzerine çıkıp şişenin içindeki iksiri içmek. Böylece normal boyutumuzdan küçülüp piyanonun içine girebilecek duruma geliyoruz. Daha sonra piyanoya doğru zıplayıp anahtarı alıp odadan çıkmamız gerekiyor çünkü iksirin etkisi bir süre sonra kayboluyor.



Şimdi C anahtarını bulduğumuza göre C kapısını açabiliriz. Bu kapıyı açtığımızda bir küçük elbise ve iskambil kartları koymak için bir kutu var. Diğerleri önemsiz şeyler. Bunları alıp tekrar içinde bir çok kapının bulunduğu odaya gitmeliyiz. Burada da wait komutunu vererek biraz beklediğimiz de beyaz tavşan tekrar gelip bir yelpaze bırakıp gidiyor. Fakat bu sihirli bir yelpaze. Salladığınızda sizin küçülmenizi sağlıyor ve etki süresi daha uzun. Eğer küçüldükten sonra kilerden aldığınız elbiseyi giyipte beklerseniz tavşancık bir daha gelerek sizi tanıdığı bir kıza benzetiyor ve bir kapıdan dışarı çıkmanızı sağlayarak elinize ileride evine girebilmeniz İçin bir anahtar veriyor. Ve işte artık harikalar diyarındasınız.

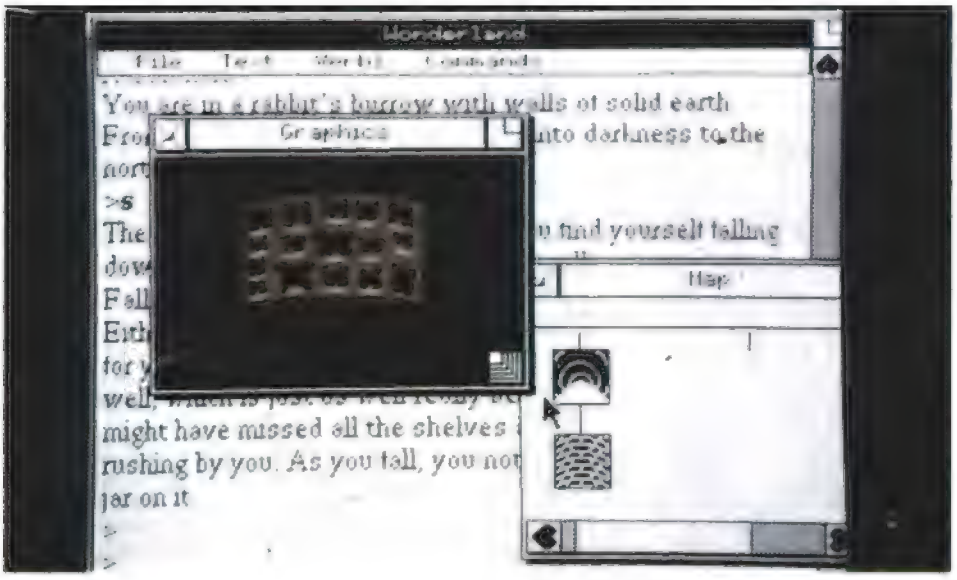
Buraya kadar yaptıklarınız sadece ve sadece oyuna başlamak içindi. Esas şimdi oyuna başlıyorsunuz. Oyunda Çılgın Şapkacı, Düşes, Bilge Tırtıl, Kraliçe ve birbirinden ilginç karakterler sizi bekliyor.

Wonderland oyunu gerçekten çok güzel bir adventure. Hatta mükemmele yakın diyebiliriz. Tabii bu türden hoşlananlar için. Çok büyük bir mekanda oynanan oyun basiti ve çok zoru ile birbirinde güzel bilmecelerle dolu. Grafikler Amiga kalitesine yakışır biçimde hazırlanmış. Kısacası Adventure'lardan hoşlanmasanız bile arşivinizde bulunması gereken bir oyun. Önümüzdeki sayılarda bu güzel adventure'ın tam çözümünde görüşmek üzere...

Magnetic Scrolls
4 DİSKET -1 MB

GIGA HIT

Grafik	% 99
Müzik	% 89
Atmosfer	% 90
Oynanabilirlik	% 99
Genel	% 100



PREDATOR 2

TUNÇ DİNDAŞ

GÖREV:

Los Angeles, 1997...

Şimdiye kadar yaşanan en sıcak yazdı. Kalabalık nüfus şehri boğuyordu. Jamaica'lı ve Columbia'lı uyuşturucu çeteleri, polisle caddelerde savaşıyorlardı.

Adın, Dedektif - Teğmen Mike Harrigan. Tecrübeli Los Angeles polisi zararlı uyuşturucuların tahrip ettiği şehirde adaletin hakim olması için cadde boyunca azimle savaşıyor. Görevin sorumluluğunu alıp caddedeki savaşı bitirmek senin görevin. Ne yazık ki olayların bizi getirdiği nokta çok kötü, fakat herşey daha çok kötüleşmek üzere !!!

Özel bir F.B.I. birliği olaya el atmış durumda. Amirin Kaptan Pilgrim ve onun denetleme müfettişi Şef Heinnenann, F.B.I. ile ortaklaşa çalışmanı istiyor.

F.B.I. dışarıda başka bir şeyin de olduğu nu biliyor. Bütün uyuşturucu çetelerinden daha ölümcül ve tehlikeli birşey. Sessiz, görünmez, yenilmez....ve YABANCI !!!

Spor için insan avlar. Öldürdüğü insanların kafataslarını ganimet olarak toplar. Elinde makineli tüfekleri bulunan insanları avlamak için hazır. Ve o şimdi savaşa girdi....

Geri kalan bilgiler özel F.B.I. dosyalarından seçilip ayrılmış durumda.

+ÇOK GIZLİ+COK GİZLİ+ÇOK GİZLİ+

On yıl önce bir yabancı, Orta Amerika'ya gizlice geldi ve seçkin özel bir timi imha etti. Timden sadece bir kişi kurtuldu. Bu kişiden Predator'ın kendini tümüyle gizliyebilecek, bizden çok üstün bir teknolojinin ürünü olan araçları bulunduğu öğrenildi.

Hedef aldığı herşeyi yok edebilen lazer nişanlı özel bir enerji silahı var. Kendisini silah ateşinden kuvvetle koruyan ayrıca çok hızlı ve çevik hareket etmesini sağlayan özel bir zırhı olduğu da edinilen bilgiler arasında.

Bunu takip eden araştırmalar sonucu Predatorların dünyayı yüzyıllardan beri ziyaret ettikleri anlaşıldı. 700 yıldan beri ateş ye çatışmanın olduğu yerlerde beliriyorlar. İnsanları spor için öldürmeyi değerli bir av olarak kabul ediyorlar.

Son raporlar Predator'ların ağları, ustura keskinliğinde diskleri ve insanı parçalara ayırabilen teleskopik zıpkınları olduğunu gösterdi. Bu silahlar insanlar tarafından bilinmeyen kendi kendini yağlayabilen ve elmastan daha ağır olan bir metalden yapılmış.

Bir predator'la çatışma esnasında dövüşmeye kalkmayın. Onlar hakkında daha fazla bilgi edinene kadar zarar görmekten sakının.

------- .---- **DOSYA SONU** ----------

SAVAŞ AŞAMALARI

Level 1 - Los Angeles caddeleri...

Herşey otuz dakika önce bir trafik kontrolünde başlayarak ateşli bir sokak çatışmasına dönüştü. İki motosikletli polis görevlisi şüpheli bir kamyonu durdurduğunda herşey sakindi.

Şimdi ise bütün cadde boyunca silahlı bir çatışma var.

Görevin: Uyuşturucu çetelerinin merkezine giden yol boyunca savaş ve şeflerini sorgulama için tutukla. Görevini bitirince geri döneceksin.

Level 2 - Penthouse apartmanı...

Uyuşturucu çetelerinden birinin bazı elemanları acımasızca öldürüldü. Columbia ve Jamaica çeteleri arasındaki savaş, Güney Los Angeles'daki en büyük Colimbia çetesinin liderine ait olan Penthouse apartmanında devam ediyor. Ne yazık ki Predator kendisini bu partiye davet etmiş.

Görevin: F.B.I. ölümlerden kimin sorumlu olduğunu biliyor. Tek şansın en büyük Columbia uyuşturucu çetesinin lideri olan Rammon Vega'yı soruşturma için bulmak. Fakat bunu Predator veya Jamaica'lılardan önce yapabilecekmisin ?

Level 3 - Los Angeles karayolu...

Özel F.B.I. timi Predator'ın peşinde, tabii sen de. Senin timinden iki polis Predator tarafından öldürüldü. Şimdi metro tünellerinde onu ovalayacaksın.

Görevin: Öldürülen polis görevlileri için Predator'ı yakalamaya karar verdin. Predator sonunda kendini gösterdi. Predator'ı yakalamak için, inine geri dönene kadar hayatta kalmalısın.

seni onunla teke-tek bir savaşa sürükliyecek, o savaşın içine girdin bile.

Oyunun temel amacı bütün level'ler boyunca yaşayıp, sonunda Predator'u kendi bölgesinde kıstırmak. Ancak o zaman amacına ulaşma şansın olabilir.

SİLAHLAR:

M-203 GRANATE ROCKET LAUNCHER

Roket atar ve mevcut olan en öldürücü silahtır. Ekrandaki herşeyi bir defada yok eder. Tek atımlık bir silahtır. Bunu kullanmak istediğin zaman fırsat bulacaksın.

Level 4 - Mezbaha...

Çatışma alanı incelenirken hayvan kanına raslandı. Bunun üzerine F.B.I. tarafından yapılan araştırmalar sonucunda, Predator'un bir mezbahayı üs olarak kullandığı ortaya çıktı. F.B.I. senden bir adım önde. Amaçlan Predator'u canlı yakalamak. Özel olarak hazırlanmış giysilerin kendilerini Predator'ın silahlarından koruyacağını umuyorlar. Nitrojen kullanarak Predator'ı dondurmayı planlıyorlar. Ne yazık ki plan geri tepti. Predator onlar tarafından beklendiğini biliyor.

Görevin: Mezbahaya giderek özel F.B.I. timini Predator'dan kurtarmalısın. İhtirasın

SHOOTGUN MK1

En seri atış yapan ve en kullanışlı silahtır. Standart şarjör kullanır.

SHOOTGUN MK2

Seri atış yapan sıradan bir silahtır. Standart şarjör kullanır.

RIFFLE MK3

Standart şarjör kullanan orta dereceli bir silahtır.

44 MAGNUM AUTOMATIC

En temel el silahıdır. Menzili düşük fakat güçlü bir silahtır. Kendi özel şarjörleri vardır.

Oyun esnasında yeni silahlar, şarjörler ve zırhlar toplayabilirsiniz. Zırh aldığınız zaman enerjiniz artar.

Şimdi size her level'da dikkat etmeniz gereken şeyleri söyleyeceğim:

LEVEL 1: Göçmen kadını ve TV muhabirlerini vurmamaya özen göster, çete üyeleri sana bıçak ve roket atacaktır. Bazıları kapı arkasından el bombası atarken, bazıları da yakından saldıracaktır. Kapı arkasındakileri vuramazsın fakat onları ateşinden - bir süre için - gizlenmek zorunda bırakarak zaman kazanabilirsin. Ayrıca çete elemanlarının siper aldıkları kutuları vurarak hem onları açığa çıkarır, hem de şarjör bulabilirsin.

LEVEL 2: Gizlenmiş ve bulunmayı bekleyen birçok şarjör var. Masumları vurmamaya çalış.

LEVEL 3: Bazı insanlar karanlıkta ateş eder!

LEVEL 4: Nitrojeni suyla karıştırınca Predator'ı görebilirsin. F.B.I. timinden olan ajanları vurmamaya çalış.

Oyun esnasında mouse'un iki tuşuyla da ateş edebilirsiniz.

P - Oyunu pause eder.

F10 - Oyundan çıkar.

Size bir tiyo daha; başınız çok sıkışınca oyunu 'P' tuşu ile durdurup, hedeflerinizi inceleyin ve silahınızı en tehlikeli bölgeye yönelttikten sonra oyunu pause'dan çıkarın. Yani pause esnasında silahınız sabitlenmiyor.

Evet bundan sonrası size kalıyor. Aklımdayken sakın filmini kaçırmayın...

IMAGEWORKS / 512K - 2 DİSKET

GRAFİK	% 85
SES	% 75
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 80

CENTURION

DEFENDER OF ROME

AĞAN ŞİMŞEK & TÜRKER NAZLIAKA

Efsane der ki; Roma, tanrılar tarafından düşünülmüştür. Truva'nın düşüşünden sonra bir grup truvalı batıya, tanrılar tarafından söz verilen topraklara gitmiştir. Orada Romulus ve Remus, dost bir dişi kurt tarafından büyütüldü.

İkizler ergin olduklarında, Roma'yı Tiber nehrinin kenarında buldular. Şehir, Romalılar kendi küçük topraklarından büyük bir zafer düşüne ulaşana kadar büyüdü ve gelişti...

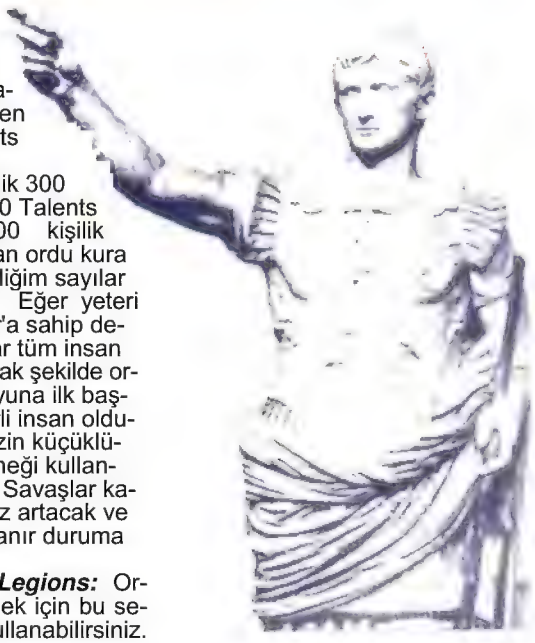
Bu efsane ile başlayan oyuna İtalya topraklarında 4200 kişilik bir ordu ve 5000 kişilik halk topluluğu ile başlıyoruz. O dönemin hiç çözülmeyecekmiş gibi görünen kargaşasını büyük bir heyecan içinde yaşamaya kendinizi hazırlayın. Panterlere karşı dövüşen gladyatörler, kanlı iç savaşlar, müthiş çekişmelere sahne olan araba yarışları hepsi bu nefes kesen heyecanın içinde.

Oyun yüklendiğinde karşınızdaki haritada toprakların ve denizlerin parçalardan oluşmuş olduğunu göreceksiniz. Mavi sınırlarla çevrili olan bölge sizin yönetiminiz altında. Yeni ülkeler ele geçirdikçe o ülke sınırlarıda maviye dönüşerek yönetiminiz altına giriyor. İlk ekranda dikkatinizi çekecek diğer iki nokta ise sağ üst köşedeki menüler. Bunlardan üzerinde End Turn yazılı olan tarihi bir sene ilerletiyor. Diğeri ise kontrol menüsü. Bu menüden Save Game ile oyunu kaldığınız yerden devam etmek için kayıt yapabilir; Load Game ile kaydettiğiniz oyuna başlayabilirsiniz; New Game ise size yeniden başlama imkanı sağlar. Bu menüdeki diğer önemli seçenek ise Difficulty Levels. Burada toplam beş adet zorluk seviyesi var. Oyuna başladığınızda Legionnaire seviyesindesiniz. Bizim size tavsiyemiz oyunu tanımak ve tecrübe kazanmanız için uzun süre Galley Slave'de oynamanız.

Artık Oyuna girmenin, Roma imparatorluğunu kurmanın zamanı geldi. Mavi sınırlı bölgeye klikleyerek iki parçaya ayrılmış ekrana geliniyor. Üst bölümde bulunduğunuz ülkeyi temsil eden resim var. Bizi ilgilendiren alt kısım ise iki parçadan oluşuyor. Sağ taraftaki bölümde çeşitli bilgiler yeralıyor. En üstte yöre halkının sızın yönetiminize karşı gösterdiği tepki. Bundan sonraki bilgiler ise şunlar.

Not : Bu bölüm kupon kurbanıdır.

Raise Legions: Yeni ordu kurmak için; 20 Talents karşılığında 4200 kişilik sadece piyadelerden oluşan, 30 Talents karalığında 4500 kişilik 300 atlıdan oluşan, 60 Talents karşılığında 6600 kişilik 600 atlıdan oluşan ordu kura bilirsiniz. Bu verdiğim sayılar maksimumlardır. Eğer yeteri kadar Manpower'a sahip değilseniz bilgisayar tüm insan gücünü kapsıyacak şekilde ordu kuracaktır. Oyuna ilk başladığınızda yeterli insan olduğu halde rütbenizin küçüklüğünden bu seçeneği kullanmanız imkansız. Savaşlar kazandıkça rütbeniz artacak ve bu seçeneği kullanır duruma geleceksiniz.



-Strengthen Legions: Orduyu güçlendirmek için bu seçeneği kullanabilirsiniz.

Upgrade Legions: Orduyu bir üst ordu düzeyine çıkarmak için kullanılır. Piyadelerden oluşan ordunuz, atlardan oluşan orduya, atlardan oluşan ordunuz, daha güçlü orduya yükselecektir.

-Legions List: *Tüm* ordularınız durumları hakkında buradan bilgi alabilirsiniz.

-Continue: Bir önceki menüye geçmek için kullanılır.

Tribute: Halkın vergi ödeme düzeyi buradan belirlenir. Exempt this province en düşük vergi seviyesi olup halkın her dediğini kabul eden sönük bir kişilik çizersiniz, Bleed Them Dry en yüksek vergi seviyesi olup halkın tamamen karşısında yer alırsınız. Vergi seviyeleri arttıkça iç ayaklanmalar da artmakta kendi halkınızı ayaklanmayı bastırmak için öldürüyor ve kendi kendinizi uçurumun ucuna *(GAME OVER)* götürürsünüz. Tavsiyem Tolerable Tribute ve Irritating Tribute vergi sevilerini aşmayın.

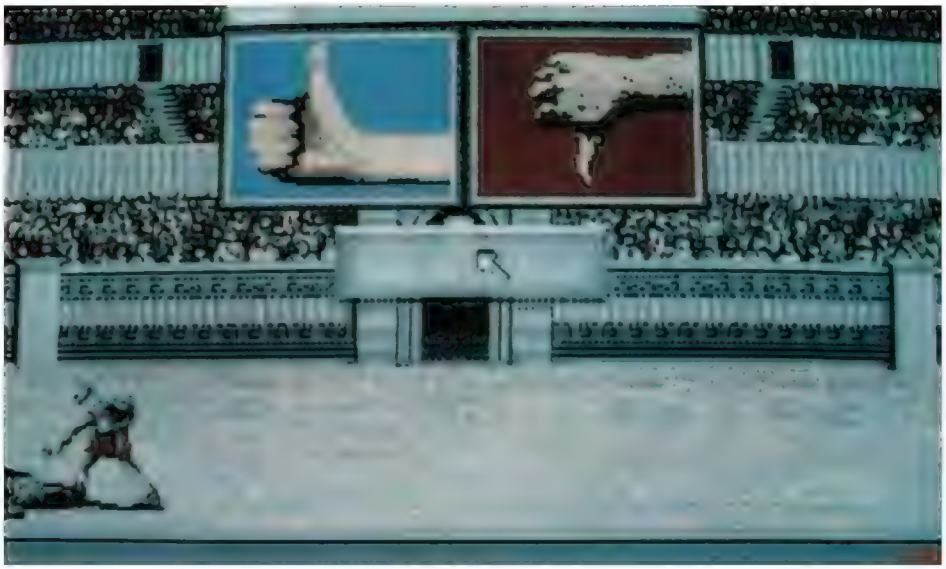
Hold Games: Buradan, halkınızı mutlu etmek, bir açıdan ayaklanmalarını önlemek için seçebileceğiniz iki seçenek var.

-Racing Chariots: Bu Roma devrinin klasik iki tekerlekli, atların çektiği arabayla yapılan yarış. Belki de tek para kazanma yolunuz. Çünkü halktan toplanan vergiyle oyunda başarılı olup ilerlemek imkansız. Yarışarak para kazanacaksanız ilk yapmanız gereken ne tür araba kullanacağınızı belirlemek. Light Chariot en hafifleri olup dönemeçlerde daha çok savruluyor, bu yüzden çabucak arabayı dağıtıyor yalın ayak kalınıyorsunuz. Bence en iyisi .Medium Chariot, daha dayanıklı ve daha ağır olan Heavy Chariot'dan hızlı. Fakat en pahalısınında devrilme olasılığı yok denilemez. Bunlardan birini seçerek diğer menüye geçebilirsiniz. Yeni menü dört seçenekten oluşuyor. Race Now yarışa girmenizi sağlar. Yarıştan biraz da para kazanmak istiyorsanız Bet'i seçerek bahse girebilirsiniz. Burada Bet 10 More bahis miktarını 10 talents artırmaya, Bet 10 Less 10 talents azaltmaya yarar. Bet The Limit tüm paranızı bahse yatırır. Bahiste sınır 100 Talents. Bu ekranda Odds olarak belirtilen bahsin bire karşı kaç verdiği. Bahsi istediğiniz miktara çıkartıp Done ile ana menüye geçelim. Evet yarışa tonla para yatırdık. Bu kadar paranın boşa gitmesini istemiyor ve kendinize güvenemiyorsanız hile yapmaya ne dersiniz. Yarışa hile karıştırmak için Skulduggery seçin. Burada 10 Talents karşılığında rakiplerinizden birine, işinizi garentiye almak için üç rakibinize de yarışı kazanmak için para ödeyebilirsiniz. Hire Physician seçeneği atlarınızı güçlendirir. Invoke Gods seçeneği ile yarışı kazanmak için tanrılardan yardım isteyebilirsiniz. Bunlardan birini veya birkaçını seçmek sizin elinizde. Benim fikrimi sorarsanız atları güçlendirmek yeter. Yarışa hile hurda karıştırdıktan sonra Done ile ama menüye dönün. Şimdi yarışa girmenin zamanı geldi.

Yarış ekranı üç bölümden oluşmakta. Üstteki bölümde yarış arenası tümüyle gösteriliyor. Bu alanda kendinizi ve rakiplerinizi nokta olarak görebilirsiniz. Yönettiğiniz araba beyaz olanı. Ortadaki bölüm sizi üsten gösterir. Alt bölümde ise yarış boyunca kullanacağınız göstergeler yer alıyor. Yeşil olanı hızınızı belirtiyor, bu göstergenin içinde dik bir çizgi var. Arabanız döneçlerde dışarı kaydığında çizgi yeşilin içinde ise arabanız parçalanır. Bunu önlemek için yavaşlamanız veya dışarı *(sağ tarafa)* kaymanız gerekir. Deminden beri şunu yapın bunu yapın diyorum, fakat daha arabanın nasıl yönetileceğini söylemedim. Arabayı joystick veya nümerik klavye ile yönetebilirsiniz. 7, 9 tuşları çevrenizdeki diğer yarışçılara kamçı vurmak; 8 atları kamçılamak; 2 yavaşlamak; 4, 6 arabayı sola ve sağa kaydırmak amacı ile kullanılır. Alttaki göstergelerin ortasında yer alan balıklar tur sayısını belirtir. Her tur bittiğinde balıklardan biri ters dönecek. Sol taraftaki göstergelerden kırmızı olanı atlarınızın gücünü gösterir. Atları kamçıladıkça kırmızının azalarak bittiğini göreceksiniz. Lacivert olanı arabanın dayanıklılığını gösteriyor. Rakiplerinize çok fazla yaklaşırsanız bu lacivert gösterge azalacak ve bittiğinde arabanız parçalanacaktır.

Şimdi sıra daha kanlı rekabet oyunu olan Gladiators Show'a geldi. Para harcamak için en ideal yer burası. Fakat paraların boşa gittiği hissine kapılmayın. Romalıların temel eğlence kaynaklarında olan bu şov, halkın size karşı ayaklanmasını önlüyor. .

İlk kez Gladiators Show yapacaksanız 50 Talents karşılığında Roma'ya arena yaptırmanız gerekiyor. Karşınıza çıkan 6 gladyatörden birini kontrol etmek için seçin. Gladyatörünüzün gücünü belirledikten sonra rakip olarak gladyatör veya panter seçebilirsiniz. Dövüş sırasında üste gözüken beyaz gösterge ne kadar artarsa hakiniz sizden o kadar memnun oluyor demektir. Dövüş sonunda yenilen gladyatörü öldürmek veya bağışlamak sizin elinizde. Bu son kararınıza göre halkın tepkisi değişir. Eğer kaybeden iyi dövüş çıkardıysa öldürmeyin.



Build Fleet: Donanma oluşturmak için kullanılır. Ancak rütbeniz Tribune olduğunca ve deniz kenarındaki bir ülkede donanmayı oluşturabilirsiniz. Donanmada hızlarına, büyüklüklerine ve dayanıklı olmalarına göre üç tür gemi bulunur.

-Triremes: Hızlı fakat dayanıksız *(50 asker taşır).*

-Quinquereme: Daha yavaş fakat dayanıklı *(100 asker taşır).*

-Galleon: Yavaş ama çok sağlam *(200 asker taşır).*

Tribute Policy: Tüm sömürgelere ortak politika uygulamak için kullanılır. Sadece Roma'da çıkan bir seçenektir.

See Province List: Hükmettiğiniz ülkeler hakkından her türlü bilgiyi görebilirsiniz.

Contiune: Haritaya geri götürür.

Diğer ülkelerde çıkan bir başka seçenekte Plunder. Bu seçenek yardımıyla ülkeyi yağmalayabilirsiniz. Mümkün olduğu kadar bu seçeneği az kullanmaya çalışın.

Şimdi sıra savaşları anlatmaya geldi.

Kara Savaşları; Ordunuzu hareket ettirek bir ülkeye girmiş ve konuşarak anlaşamamışsanız karşınıza iki seçenek çıkar. Bunlardan Goto War savaşa başlamak, With Draw geri çekilmek için kullanılır. Savaşa girmişseniz kendinize 4 taktikten birini ve taktiğe uygun formasyonu seçerek savaşa başlayın.

Savaş ekranında sol tarafta yer alan ordu sizin ordunuz. Bu erkanda herhangi bir yere kliklemek savaşı durdurur. Sağ üst taraftaki menülerden anlatmaya başlayalım.

Select Roman Unit: Her bölüğün gideceği yönü mavi çizgiler halinde ve komutanın sesinin ulaştığı yerleri çember şeklinde gösterir.

Melee: Tüm bölüklerinize ne olursa olsun saldırın emrini verir.

Retreat: Bölüklerinize geri çekilme emri verir.

Done: Savaş animasyonuna geri döner.

Savaşı durdurduktan sonra bölükleri istediğiniz yere doğru yöneltebilirsiniz. Bu işlemi yapmak için önce mouse'un sol tuşuna basın, bırakmadan sağ tuşa basarak mouse'u oynatın. Bu şekilde yönlendirme sadece komutanın sesinin ulaştığı yerlerde yapılır. Eğer bölüklerden biri veya birkaçı komutanın yönetebildiği alandan çıkmışsa bu birlikleri savaşa sokmanın yolu Melee seçeneğidir.

Deniz Savaşları; Bir başka donanmayla savaşa gireceksiniz. Donanmanızı diğer filonun bulunduğu deniz bölgesine sokmanız yeterli. Bundan sonra bayrak gemisi olarak hangi gemiyi kullanmak istediğiniz sorulur. Seçtiğiniz temsili gemilerle yapılan savaşta nümerik klavyeden 4 ve 6 gemiyi çevirmek, 8 hız arttırmak, 2 hız azaltmak, Space Bar ateş topu atmak amacı ile kullanılır. Sağ alttaki gemi sizin bayrak geminiz.

Şimdi de size oyun hakkında küçük bazı önerilerde bulunarak yazıma son vereceğim.

-Oyunda amaç Sezar olmak. Haritadaki tüm yerleri ele geçirmenize karşın hala Sezar olamamışsanız. Bunun nedeni halkınıza iyi davranmamanız ve dış politikanızın sertliğinden dolayıdır. Dış politikada Torelable Tribute kullanın.

-Araba yarışında genelde Medium Chariot kullanın ve ekranın en sağında yer almaya çalışın. Sizden ağır olan arabalardan kaçın. Tanrılardan yardım istemek 50 Talents'e değmez. Yarışta birinci olmanızı sağlamayabilir.

-En iyi savunma hücum etmektir derler ama bu söz Centurion'da geçerli değil. Genelde savunmaya yönelik formasyonlar seçin. Bunların arasında Mass Troops ve Scorpio's Defence en iyileri.

-Düşman birliklerine yandan saldırırsanız, daha çabuk ölerek yok olurlar.

-Talents miktarı 500-1000 olmadan donanma yaptırmaya kalkmayın. Diğer ülke donanmaları en az 100 gemiden oluşuyor. Bu devasa filolara karşı 20-30 gemilik donanma ile pek birşey yapamazsınız. Diğer filonun bayrak gemisini batırsanız bile savaşı kaybedersiniz. Eğer gemilerinizde ordu yoksa borda yapmayın.

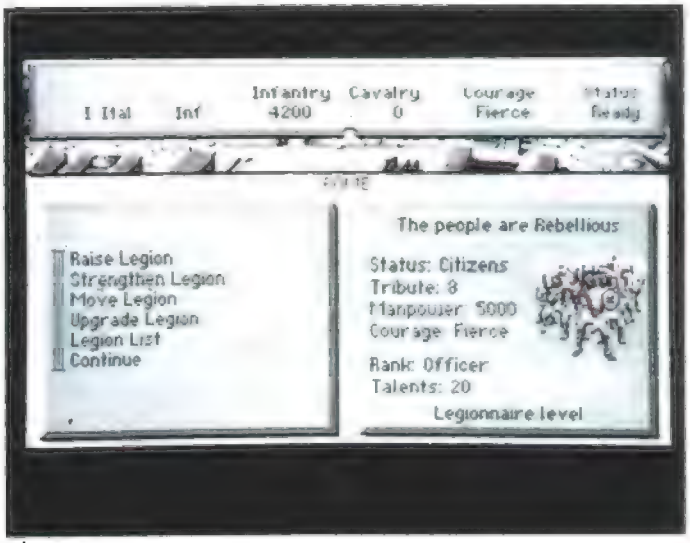
-Sık sık oyunu kaydedin.

-Bir ülkeyle yavaş yapmadan da o ülkeyi topraklarınıza katabilirsiniz. Bunun için yapmanız gereken ülkeye girdikten sonra konuşma seçeneklerinden Diplomatic'i seçin. Onların konuşmalarına göre yine Diplomatic konuşun ve daha sonrada Offer Alliance ile birleşme teklif edin. Anlaşma sağlayabilirseniz ilk başta Low vergi seviyesini seçin. Daha sonra vergi seviyesini istediğiniz gibi artırın.

-En güçlü ordular Parthia ve Scythia, bunlarda 2000 kişilik sırf atlılardan oluşan birlikler var. Bu ülkelerden mümkün oldukça uzak durun.

Böylece bir oyunun daha sonuna geldik. Çok iyi fikrin ürünü olan Centurion strateji oyunlarından zevk alanlar için ideal bir seçim olacaktır. Hatta bu tür oyunları hiç denememiş olsanız bile, gönül rahatlığı ile alıp, zevkli öğleden sonraları geçirebilirsiniz.

Mısır'a kadar ulaşabilirseniz sizi güzel bir sürpriz bekliyor. Hepinize başarılar.



512 KB/2 disket.

Grafik	% 90
Ses	% 88
Oynanabilirlik	% 81
Genel	%89

Chuck Yeagers

Advanced Flight Trainer 2.0

AĞAN ŞİMŞEK

Selam simulasyon meraklıları. Sizinle yeni bir uçak simulasyonunda tekrar beraberiz. Bundan iki ay önce **F-15 STRIKE EAGLE II** ve **FLIGHT OF THE INTRUDER** adlı iki yeni uçak simulasyonun çıkacağını duyduğum zaman çok sevinmiştim. Dört gözle bu simulasyonları beklerken, hiç bir yerde reklamını ve çıktı haberini görmeden, birden bire karşıma Chuck Yeagers çıktı.

Oyunumuz Dünya üzerindeki en iyi test pilotlarından biri olan, General Chuck Yeager tarafından tasarlanmış. Oyun, kendisinin test ettiği bir çok uçağı kullanmamıza imkan veriyor. Bu uçaklara, günümüzde kullanılmayan, sadece test veya rekor kırmak için üretilen uçaklar da dahil.

Oyunu yüklemeye başladığınızda eğer Ram kartınız varsa, program Ram Disk'i kullanmak isteyip istemediğinizi sorar. Cevabınız evet ise 2-3 dakika beklemeniz gerekiyor. Şimdi sizden İngilizce, Almanca, Fransızca ve İtalyanca'dan birini tercih etmenizi isteyecektir. Burada seçtiğiniz dilin oyun içinde bir önemi yok. Oyun İngilizce hazırlanmış. Daha sonra cevabını orijinal kitabından bulabileceğiniz bir soru soruluyor, oyun kırık olduğu için Retum'e basarak oyuna geçebilirsiniz.

Oyuna geçtiğinizde pırpır motorlu uçak olan Cessna'nın içindesiniz. Alışık olmadığınız bir durum. Bundan önce oynadığınız simulasyonlarda bir çok menüden geçerek bu kalkış durumuna gelinirdi. İsterseniz alıştığımız gibi yapıp önce menülere göz atalım. Esc tuşu ana menüyü ortaya çıkarır.

Missions

-Demo Flight: Electronic Art firması tarafından hazırlanmış gösteri uçuşu.

•Airplanes: 18 uçaktan birini seçebilirsiniz.

-Locations: Uçmaya başlayacağınız durumu belirlemek için kullanılır.

-Formations: Buradan çeşitli uçuş tasvirleri seçerek deneyebilirsiniz.

-Race: Hava yarışlarına katılmak için bu menüyü kullanın. Yarışlarda amaç, en kısa zamanda parkuru tamamlamak. Düşmeden parkuru tamamlarsanız, bu uçuşunuzu kayıt edebilirsiniz.

-Flight Training: Bu menülerden çeşitli hareketlerin doğru olarak nasıl yapıldığını görebilirsiniz.

View: Görünüşlerle ilgili menü.

Configuration

-Sound: Sesi açıp kapamak için.

-Time: Gece ve gündüz ayarı için.

-Stars: Yıldızları açıp kapamak için. Bu özelliği Constellations olarak belirlerseniz, takım yıldızları çizgilerle birleşmiş olarak görebilirsiniz.

-Map: Dünyanın tamamen veya kısmi olarak görünmesini sağlar.

-Wingmen: Uçuş sırasında yaptığınız hataları belirten küçük pencereyi açıp kapar.

-Ground: Yer rengini belirlemek için.

-Control: Uçağı yönlendirmek için kullandığınız flash yapan karenin hareket hızını belirlemek için bu menüden yararlanabilirsiniz. Very Slow en yavaş, Fast en hızlı kontrolü sağlar.

-Detail: Dünya üzerindeki detayın derecesini belirlemek için kullanılır.

-Save Config: Yukarıda bahsedilen özellikleri dilediğiniz gibi değiştirdikten sonra bu seçenek yardımıyla diskete kayıt edebilirsiniz.

Replay: Uçuşunuzu tekrar izlemek için bu seçeneği kullanın.

About Yeager: Oyunun yapımcıları hakkında buradan bilgi alabilirsiniz.

Oyunda uçağın yönetimi, şimdiye kadar alışa geldiğimiz, oynadığımız uçak simulasyonlarından çok farklı. Uçağın yönetimi joystick ve mouse yardımıyla sağlanıyor. Ekranın üst yarısında hareket ettirdiğiniz kareyi oynatarak uçağa yön verebilirsiniz. Kareyi üst ekranın ortasındaki artıya (+) getirirseniz uçak, burnunun doğrultusuna uçacaktır. Mouse kullanımında sol ve sağ tuş pedal kontrolü için kullanılır.

Şimdi de oyunda kullanacağınız tuşlara değinelim.

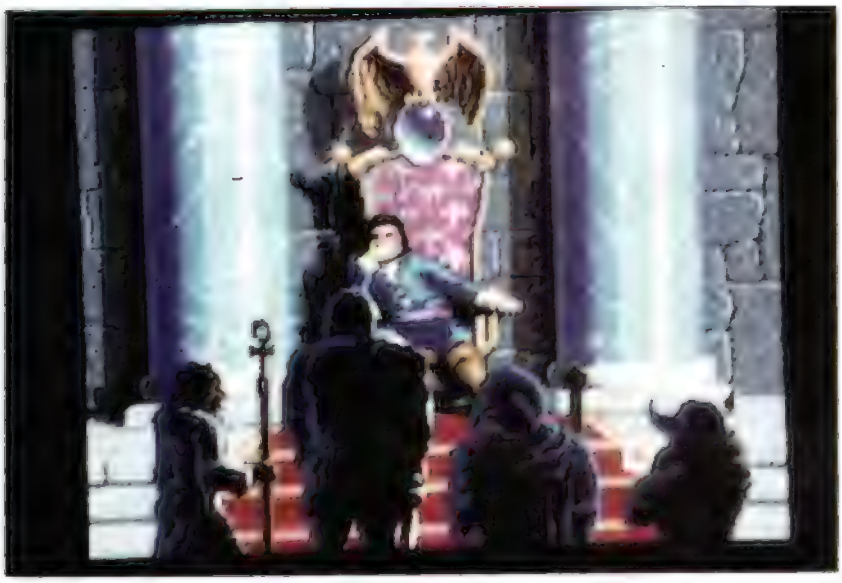
1-0 :1 en düşük hız, 0 en yüksek hız.
- + : Hızı bir derece artırıp, azaltmak için.
W : Rüzgarı açıp kapar.
E : Flapları arkaya yöneltir.
F : Flapları öne yöneltir.
P : Kahve, çay veya tuvalet molası vermek için.
G Tekerlekler yukarı/aşağı.
B : Frenler.
] : Pan yukarı.
: Pan aşağı.
; : Pan sola.
: Pan sağa.
Space Bar : Flash yapan kareyi artının üstüne getirir.
Ok tuşları : Etrafınıza bakmanızı sağlar.

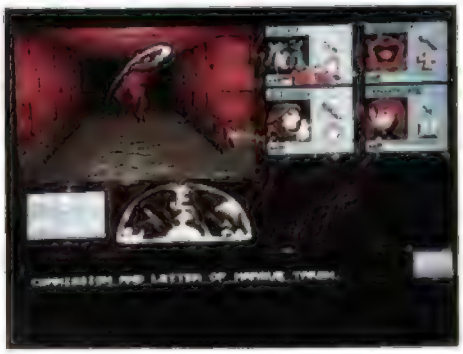
Chuck Yeager AFT 2.0 sahip olduğu uçak çeşitliliği ile, simulasyon dünyasında önemli bir yer dolduruyor. Bu uçakların arasında yakın geçmişin casus uçağı SR-71 *(Blackbirds)*, 7 mach'a kadar çıkan hız rekortmeni **X-15** *(Uçaktan çok füzeyi andırıyor)* ve günümüzün popüler uzay aracı Space Shuttle *(Uzay mekiği)* da dahil.

Her simulasyoncunun arşivinde bulunması gereken bu oyun, sizi saatlerce ekran karşısında oturtacağa benziyor. **AIM-54'den hepinize iyi uçuşlar.**

Electronic Arts
1 Disket-512 KB

Grafik	% 79
Ses	% 52
Zorluk	% 98
Genel	% 71





İlk bölümdeki gizli **odaları belirten** açık renkli **bloklara dikkat edin.**

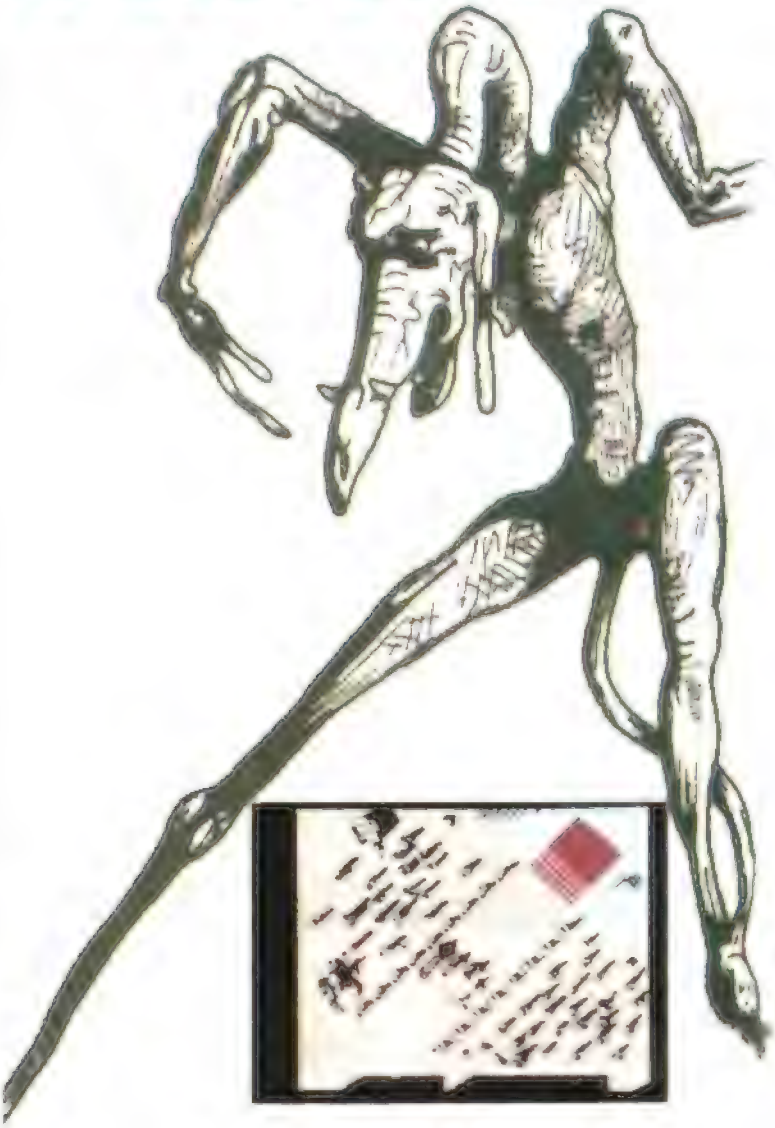
EYE *of* THE BEHOLDER

GÖKMEN BAYIN

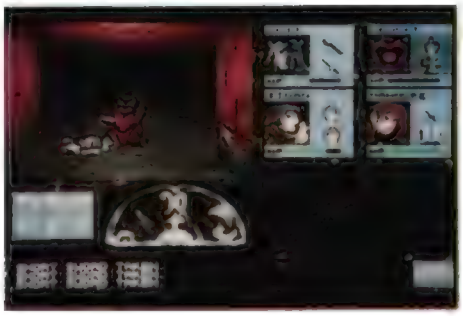
Bütün arkadaşlarım iki konuda aşırı olduğumu bilirler. Bunlardan ilki bilgisayar oyunları, ikincisi **Trash-Metal.** Konumuz olan oyunun adını ilk duyduğumda birden yadırgadım. Adı hiç yabancı gelmemişti. Ama bir türlü nereden duyduğumu hatırlayamadım. Eski bir oyunun adı olsa unutmama imkan yoktu. Nice zaman sonra tesadüfen bu oyunu oynadığım bir anda teybimde açıktı. İşte o zaman sanki başımın üstünde bir ampul yandı. Oyun adını Metallica nın en güzel parçalarından biri olan **EYE** OF **THE BEHOLDER**dan almıştı.

EYE OF THE BEHOLDER.. Yani tanığın gözleri. Amigası 512K olan arkadaşlara üzülmemek elde değil. Böyle bir oyunu görememeleri ve dolayısıyla oynayamamaları üzüntü verici bir olay. Onların yerinde olsaydım sırf bu oyunu görebilmek için ya 1 MB alırdım, ya da kartı olan bir arkadaştan ödünç isterdim. Çünkü bu oyun buna değecek kapasitede. Elime geçtiğinden bu yana deliler gibi bu oyunu oynuyorum. Her oynayışta insanın yeni bir şey keşfetmesi mümkün. Heyecan, stres, merak. Herşey var bu oyunda. Neyin ne zaman olacağı belli değil. Önünüz karanlık ve sürekli yürüyorsunuz. Sağınızda, solunuzda geçitler var. Sadece üç dört adım ötenizi görebiliyorsunuz. Heyacanla hangi karanlığın arkasından neyin çıkacağını beklemek insana ayrı bir zevk veriyor. Oyunu oynarken çok çabuk karar vermek zorundasınız. Hangi silahı kullanacağınızı seçme işiyle uğraşırsanız çok vakit kaybedersiniz..Bu da sizin için pek iyi olmaz. Öyle zannediyorum ki hepiniz oyunun konusunu merak ediyorsunuzdur. O zaman kısaca konusunu anlatarak oyuna girelim.

Çok uzun yıllar önce insanlar bir yerleşim bölgesi ararlar. Buldukları en iyi yere yerleşirler. Mutlu bir hayatları vardır. Ancak ne yazık ki bu mutlulukları fazla sürmez. Onları çok zorlu tehlikeler beklemektedir. Çünkü bulundukları yer şeytanlar tarafından istila edilmiştir. Halk bütün bu olaylardan tedirgin olmuştur. Her türlü çözümü düşünürler. En sonunda kendi çaplarında birer kahraman olan şampiyonları göreve getirmeyi kararlaştırırlar. Bunun için çok düşünmüşlerdir ve çözümü bulduklarına inanırlar. Görev çok güçtür. Güçlü ve son derece zeki şeytanları bulmak ve onları yok etmek kolay bir iş değildir. Ama görev bir kere alınmıştır Her ne pahasına olursa olsun yerine getirilecektir. Hepsi bu tehlikeli göreve hazırlanırlar. Araştırmaya nereden başlayacaklarına karar verirler. Araştırma şehrin altındaki gizemli bölgeden başlayacaktır. Öyle de yaptılar. Ama talihsizlikler daha olayların başında meydana gelmeye başladı. Yer altına girdikleri an ani bir sarsıntıyla tavan çöker ve kahramanlarımız içerde kalırlar. Bundan sonra hem görevlerini yerine getirecekler, hem de yaşam mücadelesi vereceklerdi.

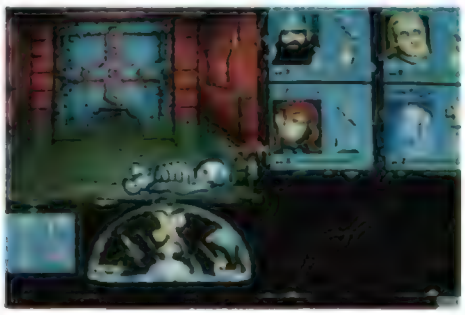


Oyuna siz mağaranın çökmesinden sonra başlayacaksınız. Üç disket olan oyunu ilk disketi tamamen ön bilgiler için hazırlanmış. Bunları seyretmeden sakın geçmeyin. Çünkü olaylar öylesine güzel anlatılmış ki bir anda kendinizi kaptırıyorsunuz. O yüzden mutlaka buradaki olayları görün, ilk disketin sonunda Start New Party'yi seçtiğiniz an oyuna girmiş olacaksınız.



Herşeyden önce oyun boyunca mücadele edeceğiniz kahramanları seçmek durumundasınız. Bunların tümü kendilerine has özelliklere sahip. Herbirinin üstün olduğu bazı noktalar var. Bu karakterler son derece güzel seçilmiş. Hepsinin tipleri birbirinden ilginç. Seçimi yapacağınız yere geldiğinizde önünüze dört tane çerçeve çıkacaktır. İlk önce kimin başlamasını istiyorsanız onu ilk kutuya yerleştirin ve o kişi için durum değerlendirmesi yapın. Oyunun bir güzel noktasıda yukarıda bahsettiğim gibi kişilerin hiçbir özelliğinin birbirine benzemiyor olması. Sizinde gördüğünüz gibi seçim yapacağınız ilk olayın konusunu kişilerin ırkları oluşturuyor. Burada oniki tane ayrı ırk var. Her ırktan bir erkek bir dişi olduğundan altı ayrı kategoriden birini seçmek zorundasınız. Bu ırklar sırasıyla:

ERKEK, DİŞİ, ERKEK PERİ, DİŞİ PERİ, YARI PERİ ERKEK, YARI PERİ DİŞİ, CÜCE ERKEK, CÜCE DİŞİ, BEKÇİ ERKEK, BEKÇİ DİŞİ, YARI İNSAN ERKEK ve YARI İNSAN DİŞİ...



Bu ırkların özellikleri birbirine göre farklılık gösteriyor. Örneğin yarı peri erkekler daha savaşçı olurken, bekçi dişiler daha dayanıklı oluyorlar. Irk seçimini yaparken tamamen özgür davranın ve hepsini deneyin. Hangisi sizin oyun stilinize uygunsa oyuna onunla devam edin. İkinci bölümde bu sefer sınıf seçimini yapacaksınız. Uç ayrı sınıfın oluşturduğu altı ayrı kategori bulunmakta. Bunlar: SAVAŞÇI, RAHİP, HIRSIZ, SAVAŞÇI-RAHİP, SAVAŞÇI-HIRSIZ ve HIRSIZ-RAHİP. Sizin yerinizde olsaydım karma sınıflardan birini seçerdim. Çünkü bunların sahip olduğu özellikler size oyun boyunca daha çok yardım ediyor.

Üçüncü bölüme geldiğinizde gruplaştırma yapacaksınız. Bunlarda sırasıyla: TARAFSIZ, KARMAŞIK, YASAL TARAFSIZ, GERÇEK TARAFSIZ, KARMAŞIK TARAFSIZ, YASAL ŞEYTAN, TARAFSIZ ŞEYTAN ve KARMAŞIK ŞEYTAN. Bütün bu seçimleri yaptıktan sonra tamamen sizin isteğiniz doğrultusunda hazırlanmış karakterleri göreceksiniz.

Bu seçiminizi de yaptıktan sonra diğerlerinin kaybolduğunu ve yalnız sizin adamınızın kaldığını göreceksiniz. Hemen sağ alt köşede dört tane mavi renkte seçenek verilmiştir. Bunlar:

REROLL: Bilgisayarınızca önceden belirlemiş karakter yapılarını sabit sayılar olarak arttırmaya yarar. Bunların neler olduğunu birazdan göreceksiniz.'

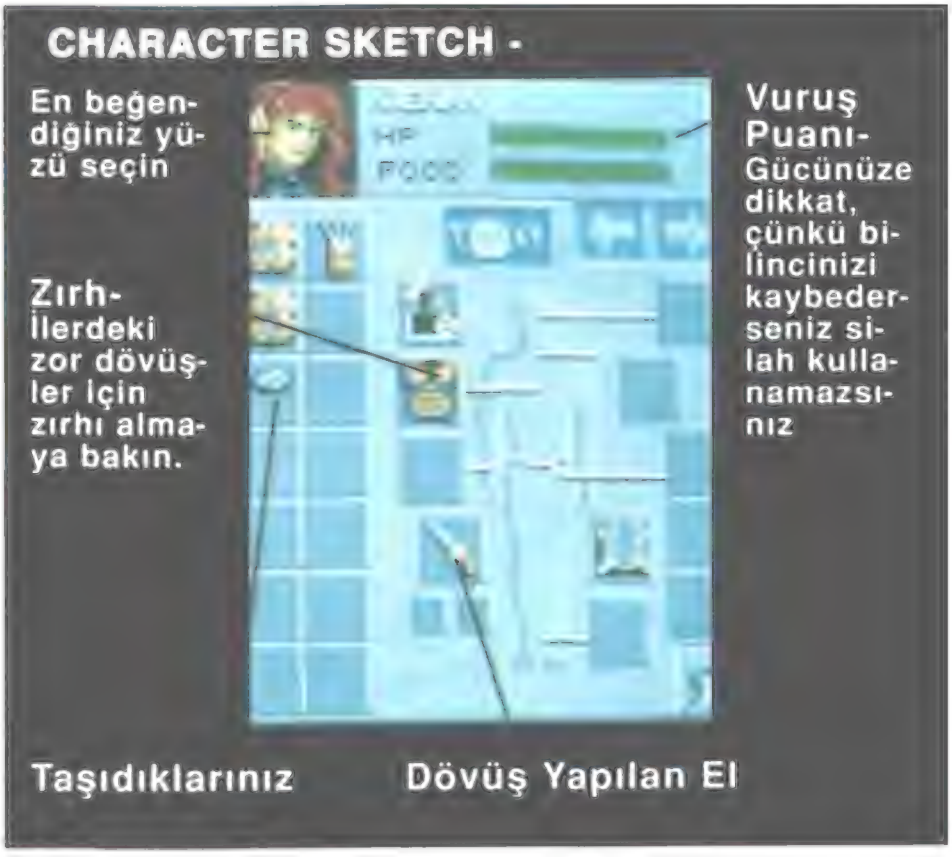
FACE: Karakterlere geri dönmenizi sağlar.

MODIFY: Karakter yapılarını tek tek istediğiniz gibi değiştirmeye yarar. Hangisini değiştirmek isterseniz onun üstüne bir klik edin ve artı ya da eksiden istediğiniz ayarlamayı yapın. OK dediğinizde işleminiz son bulacaktır.

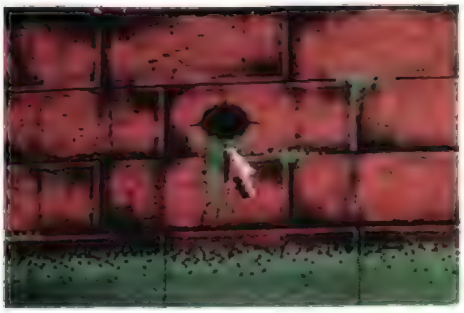
KEEP: Seçtiğiniz karakteri kabul ettiğiniz anlamına gelir. Hemen peşinden isim girmeniz gerekecektir.

Seçtiğiniz karakterlerin altı ana grupta özelliği vardır. Bunlardan STRENGHT dayanma gücünüzü, INTELLIGENCE zekanızı, WISDOM bilginizi. CONSTITUON becerikliliğinizi ve ARMOR CLASS'ta zırh durumunuzu gösterir. Siz hangisini seçtiyseniz bu değerleri Modify'den olduğunca yükseltmeye çalışın. Dolayısıyla oyun esnasında size bunların yardımı dokunacaktır.

Dört çerçeveyi de doldurup gereken işlemleri yaptıktan sonra oyunun içine tam anlamıyla girmiş olacaksınız. İlk olarak kendinizi çöken tavanın kapattığı yolun önünde bulacaksınız. İlerlemeye başlamadan önce adamlarınızın araçlarını vücutlarının işaretli yerlerine yerleştirmeniz gerekiyor. Bunun için istediğiniz resmin üzerine sağ butonla klikleyin. İkili bir düşey sütun göreceksiniz. Buradaki eşyaları gereken yerlere yerleştirip oyuna öyle başlamanız yararınız olacaktır. Hemen oyunun başında yerde farklı bir şekilde duran taşlar dikkati-



niz çekmiş olmalı Bunları hemen alın ve şimdilik boş kutulara koyarak yedekte bekletin bu taşları ilerde cephaneniz bittiğinde kullanacaksınız. Aynı şekilde sağa dönüp ilerlediğinizde bir iskelete rastlayacaksınız. Bunun yanına iyice yaklaşıp buradaki LOCK PICKS ve HALFLING BONESİ alın ve gerekli yerlere yerleştirin. Biraz daha ilerlediğinizde yerde yiyecek ve diğer eşyaları göreceksiniz. Bunların tümünü alın ve muhafaza edin. Savaşçınızın genel özelliklerini kendi sayfasındaki sağ alt ..köşede bulunan kıvrımdan görebilirsiniz. Üstte gördüğünüz oklar diğerlerinin özelliklerine geçmenizi sağlar, siz yine ilerlemeye devam edin. Biraz ilerde kanlı bir kapıya rastlayacaksınız. Bunu açmak için kendinizi biraz sola doğru kaydırın. Duvara monteli bir kol göreceksiniz. Bunu aşağı indirdiğinizde kapı açılacak ve ilk şeytanı göreceksiniz. Burada oyundaki ilk mücadelenizi vereceksiniz. Daha önce ilk adamınızın eline kılıç, bıçak ya da yerden aldığınız taş gibi savunucu araçları yerleştirdiyseniz sorun yok. Sağ butonu küçük karelerdeki silah resimlerinin üstüne gelip kullandığınızda dövüşmeye başlarsınız. Kılıç ve taşı



müşterek kullanırsanız sonuca daha çabuk ulaşabilirsiniz. Rakibinizin size her kırbaç sallayışında gücünüz bir parça azalacaktır. Zaman, zaman kılıç ya da taşınızın renginin koyulaştığını göreceksiniz. O anda bu araçları geçici bir süre için kullanamıyorsunuz. Rengi eski şekline döndüğünde silahları yine kullanmanız mümkün. Alttaki iki adamınızın silahlarını kullanmak istediğinizde CANT REACH yazdığını göreceksiniz. Bu da o silahları şimdilik kullanamayacağınız anlamına gelmekte.

İlk rakibi ekarte ettikten sonra yürümeye devam edin. Yine bir kapı göreceksiniz. Bunu da ilk kapıda yaptığınız gibi açın. Yalnız açmadan önce kapının altındaki boşluktan arkada rakip olup olmadığına bir bakın. Çünkü arkada olanlar aralıktan görülebiliyor. Bir rakip gördüyseniz kapıyı açar açmaz öldürmeye hazır olun. İlk yarayı hangi adamınız aldıysa mücadeleye onunla başlayın. Oldukça kalabalık saldırdıklarından zorlanmanız gayet normaldir. Eminim bunların da üstesinden geleceksiniz. İlerlemeye devam ederken önünüze çıkan şeyleri almayı sakın ihmal etmeyin. Biraz ilerde iki tane sürüngene rastlayacaksınız. Bunlar size zehir püskürterek zarar vermeye çalışacaklardır. Oldukça uğraştıran bu rakiplerin öldürülmeleri diğerlerine göre biraz zor oluyor. Burayı da atlattığınızda yeni bir düşman saldırısına karşı koyacaksınız. Rakiplerin üzerinize saldırma sıraları herzaman bir olmuyor. O yüzden kiminle ne zaman karşılaşacağınız belli değil. .

Ekranın sağ altında CAMP yazan bir kutucuk göreceksiniz. Buna kliklediğinizde önünüze altı tane seçenek çıkacaktır. Bunların kendilerine ait alt menüleri bulunmakta. Dilediğinizde bunları kullanarak istediğiniz ayarlamaları yapabiliyorsunuz. Game Option'dan oyun yükleyebilir ya da kaydedebilirsiniz. Dilerseniz oyundan vazgeçip programdan çıkabilirsiniz. Preference'in Bargraphs bölümünden adamlarınızın aldığı yaraları sayı olarak görebilirsiniz.-10'a kadar inebilen bu sayılar gücünüzü ifade etmekte. Yine buradan dilediğinizde oyunun sesini ya da efektlerini seçebiliyorsunuz.

EYE OF THE BEHOLDER bana göre en az METALLICA'nın parçası kadar güzel bir oyun. Oyunu oynarken heyecanlanmamak elde değil. Karşınıza şeytanı temsilen çıkan kırbaçlı yaratıklar ve sürüngenler insanı oldukça etkiliyor. Oyunun efektleri de mükemmel. Kapıların açılmasından kırbaç seslerine kadar her şey güzel yapılmış. İlk disketteki müziğe de diyecek yok. Son derece güzel ve etkileyici bir müziğe sahip. Madaranın duvarlarındaki tonlamaların güzelliği de mutlaka dikkatinizi çekecektir. 1 MB'niz varsa ve biraz heyecan arıyorsanız bu oyunu mutlaka deneyin. Çünkü yazmadığımız daha nice süprizler sizi bekliyor. Hepinize bol şans.

Hoşçakalın...

GRAFİK	%70
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	%70
GENEL	%80

NINJA RABBITS

GÖKMEN BAYIN

Ninjalar.. Hiçbirşeyden korkmayan, sopaları ve yıldızları kadar elleriyle de mükemmel dövüşebilen savaşçılar. Bugüne kadar sayısız romanı yazılan ve filmi çekilen ninjaların kendilerine has dövüşme stilleri var. Kimlikleri belli olmasın diye gözleri hariç her tarafları özel kıyafetleriyle kapalı olan bu savaşçıların en büyük özellikleri kendilerine has bir silah olan yıldız atmaları. Tabii bunun yanına biraz da fantazi olarak eklenen zor anlarda aniden kaybolmalarınıda ekleyebiliriz.

Dövüş oyunları içinde Ninja türlerinin kuşkusuz apayrı bir yeri var. **Dragon's** Ninja dan tutunda **Shadow Wariors** a kadar birçoğu günümüzde halen sevilerek oynanmakta. Tabii ki bunun yanında günümüzün moda tiplerinden Kaplumbağa Ninjaları da unutmamak gerekir. Eee Ninjanın kaplumbağası olur da tavşanı olmaz mı? Bunu düşünen **Microvalwe Software** son derece zevkli bir oyun olan **NİNJA RABBITS'i** yapmış. Aslında insan düşündüğünde Ninja mantığının kaplumbağadan ziyade tavşanlara daha çok yakıştığını buluyor. Çünkü Ninja gibi son derece hızlı hareket edebilen bir savaşçı kaplumbağadan çok tavşana benzetilmesi zannedersem daha mantıklı.

C-64'ü olanolar hatırlayacaklardır. Usaghi Jashimbo diye bir oyun vardı. Ninja Rabbits'te hemen hemen bunun aynısı. Oyunu yüklediğinizde ilk önce Ninja Tavşanınızın üstüne konmuş olan oyun zorluk derecesini seçeceksiniz. Kolay, orta ve zor seçeneklerinden birini tercih edin. Oyunu ilk olarak oynuyorsanız Easy'den başlayın. Hem hareketleri öğrenmeniz daha kolaylaşır, hem de daha uzun yol katedebilirsiniz. Oyunda dört temel hareket var. Bunların tümüde **FIRE'a** basılı olarak yapılıyor. Bu hareketler **FIRE'a** basılı olarak; Yukarıya

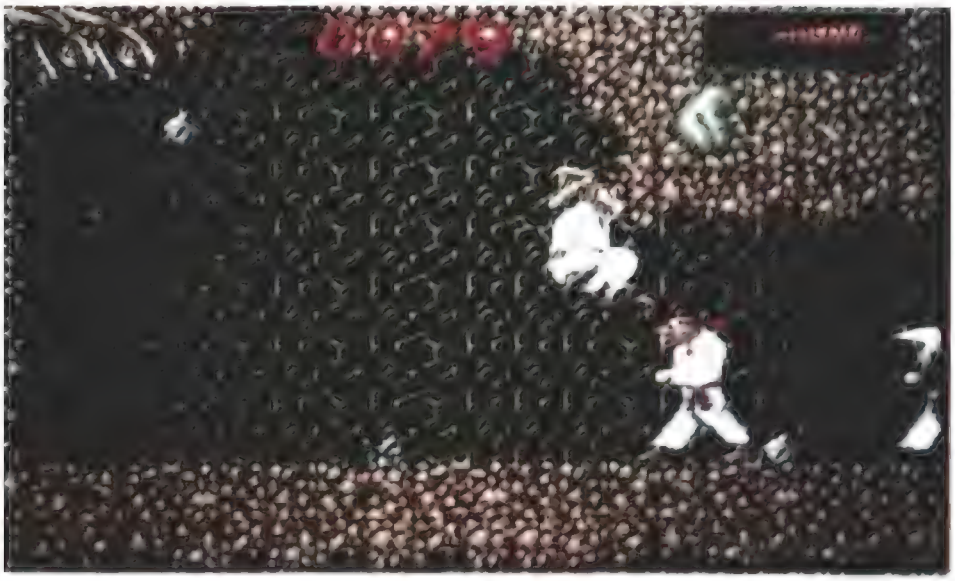
iterseniz rakibinize havadan tekme atarsınız. Sağa doğru düz tekme, sola doğru yumruk, aşağı doğru ise dize tekme atmanız mümkün. Bunlardan en etkilisi havadan atılan tekme. Birkaç hareket sonra rakibinizin işi bitiyor. Bunların yanında bazen sol çapraza ittiğinizde belindeki sopayla rakibinize vurabiliyorsunuz. Birkaç rakibi ekarte ettikten sonra çukurlar göreceksiniz. Bu çukurların çoğundan geçmek zorundasınız. Yalnız aşağı düştükten sonra dikkat etmeniz gereken bir nokta var. Rakipler yetmiyormuş gibi bir de üstten size taşlar atılıyor. Size isabet ettiğinde gücünüzün bir parçası gidiyor. O yüzden hem dövüşmek, hem de bu taşlardan korunmak zorundasınız. Bazen bu çukurların uç noktalarında gizlenmiş havuçlar göreceksiniz. Bunları mutlaka alın. Bilgisayarınız size ekstra hak verecektir. Burada işiniz bittikten sonra zıplayarak merdivenden çıkacak ve eski yerinize geri döneceksiniz.

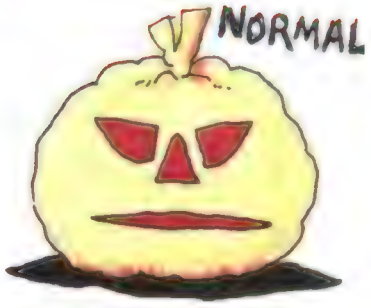
Ekranın sağ üst köşesindeki havuç sizin gücünüzü ifade ediyor. İlk levelde size saldıran rakipleriniz o kadar güçlü değil. O yüzden bu bölümde pek zorlanacağınızı zannetmiyorum. Sizin burada dikkat etmeniz nokta biraz ilerlediğinizde üstünüze doğru sekerek gelen toplardan kaçmak olacaktır. Bu ufak toplar size isabet ettiğinde havucunuzdan bir parça eksilecektir. Ufak bir levhaya yazılmış olan **CITY** yazısını gördüğünüzde ilk bölümü bitirmiş olacaksınız.

İkinci bölümde işler biraz değişiyor. Burada şehire geliyorsunuz ve farklı yerlerde mücadele ediyorsunuz. Size tavsiyem kanalizasyon çukurlarına düşmemenizdir. Buralarda ilk leveldeki taşların yerini daha hızlı ve sık düşen su damlacıkları almış. O yüzden mümkün olduğunca yukardan ilerlemeye özen gösterin. Nasıl olsa size hak veren havuçlar üstteki yollara konulmuş durumda. Bu levelde de sizi rakiplerin dışında tehlikeler bekliyor. Hemen üstünüzden geçen kuşun attığı cisimlere dikkat edin. Üstelik bunlar yere düştüğünde parçalanarak daha da tehlikeli olabiliyorlar. Levelin sonuna geldiğinizde son olarak yeşil canavarlarla dövüşeceksiniz. Bunlarıda yendiğiniz taktirde metroya adım atmış olacaksınız. Metroda ve daha sonraki levellerde neler mi oluyor? Bundan sonrasını sizlere bırakıyorum. Ama şu kadarını söyleyeyimki sizi birçok sürpriz bekliyor.

Ninja Rabbits oldukça zevkli bir oyun. Grafikleri ve efektleri başarılı denebilecek düzeyde. Hareketlerin sınırlılığı belki oyunun kalitesini düşürebilir. Ama rakiplerle verilen mücadele son derece zevkli. Görmenizi tavsiye ederim.

512 Kbyte /Tek Disket



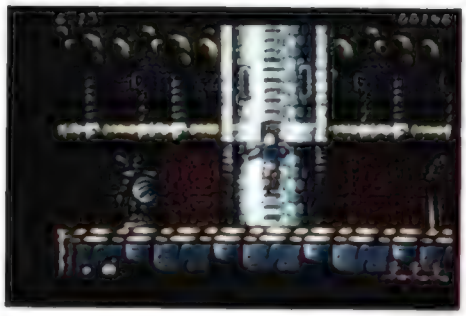


Ghost Battle

GÖKMEN BAYIN

Herkese merhaba.. Bu ay Beast vari bir oyunla yine birlikteyiz. Umarız geçtiğimiz ay tanıtmaya çalıştığımız oyunlarla hoş vakit geçirmişsinizdir. Birazdan anlatmaya çalışacağım oyunla yine maceradan maceraya sürükleneceksiniz. Büyük bir zevk ve hırsla oynayacağınızı tahmin ediyorum.

Kim ne derse desin Amiga'nın oyun tarihinde en gözde oyun olarak Beast başı çeker. Bu oyunun konusu az çok kendinden öncekilerde de işlenmişti. Ama gerek grafikleri, gerekse o müthiş müziğiyle bir anda zirveye oturmuştu. Sizinle çarpışan rakiplerin ilginçliği ve değişikliği oyunu çekici kılan etmenlerin başında geliyordu. Beast'ten sonra bu oyunu hatırlatan onlarca oyun yapıldı. Kiminin müziği, kiminin



grafikleri benziyordu. Elimize geçen son oyunlardan FLY FIGHTER'da Beast'in ilerleyen bölümlerinde çıkan rakipleri hatırlatan karakterler vardı. Yeni oyunumuz olan GHOST BATTLE'da bu tür oyunlardan. Yine klasik olarak sağa doğru ilerliyorsunuz. Hatırlayacağınız gibi Beast'te kuyuların önünden geçerken aşağı doğru bir ok çıkardı. Bahsettiğimiz okun yerini bu oyunda bir el almış. Yine o oyunda kaya gibi görünen şeyleri yok etmek için uzun süre ateş etmek zorundaydınız. Aynı olayı buradada görmek mümkün. Aklınıza hemen grafikleri nasıl diye bir soru gelecektir. Bunca benzer olaydan sonra grafiklerininde benzer olmasını inanın çok isterdik. Ancak ne yazık ki Beast'inki kadar güzel değil. Ama bu türdeki bir çok oyunun grafiğine fark atacak düzeyde. Arka plandaki sabit grafikler, bazı rakiplerin hareketleri ve bir takım olaylar gayet güzel canlandırılmış. Oyunun müziğide bir hayli güzel. Bir çok oyunda olduğu gibi oyunu dilerseniz sadece efektle de oynayabilirsiniz. Bunun için klavyeden M harfine basmanız yeterli olacaktır. Oyunda oldukça zor bölümler var. Özellikle altında lav olan çukurlardan geçmek bir hayli zor oluyor. Buraları çok iyi bir zamanlama yaparak geçmelisiniz. Tabii bunu yaparken de işi aceleye getirmemeniz lazım. Çünkü biraz telaş ve heyecan sizi başladığınız yere geri getirebiliyor. Şimdi oyunun bölümleri hakkında kısa ipuçları.

Oyunumuz beş bölümden oluşuyor. Her bölümüm kendine has bir takım zorlukları var. Size saldıran rakipler bölüm ilerledikçe daha da güçleniyor ve öldürülmeleri zorlaşıyor. Oyunun ilk bölümün de Zombie'ler sanki hoşgeldin der gibi saldırıyorlar. Birden bire toprağın altından çıkan bu yaratıklar size istedikleri zararı verdikten sonra yine toprağın altına girebiliyorlar. Eğer vücutlarının tamamı isabet almamışsa ayaklarıyla bile mücadele etme kabiliyetine (!) sahipler. Biraz daha ilerlediğinizde ufak bir su birikintisi göreceksiniz. Burayı geçmek için zamanlamayı iyi yapmanız lazım. Yürümeye devam ettiğinizde yukaıda bahsettiğim kuyuyu görmeniz mümkün. Buradan girdiğinizde ilk olarak sağa doğru ilerlemeye başlayın. Bir iki kuyuyu geçtikten sonra yine Beast'i hatırlatan görüntülerle karşılaşacaksınız. Bunlar yerden ani bir şekilde çıkan hafif eğimli sopalar. Diğerleri gibi bunlarda gücünüzün büyük bir kısmını alabiliyor. Hemen sonrasında canınızı çok sıkacak olan örümcek ve tırtıl saldırısı var. Bunların öldürülmeleri için mesafenin iyi ayarlanması gerekiyor. Eğer isabet ettiremediyseniz son çare olarak üstünden atlamaya çalışın. Biraz daha ilerlediğinizde bölümün en zor kısımlarından birine geleceksiniz. Burada hareket eden beş basamak sizi karşı tarafa geçirecek. Ama bu olayı öyle seri olarak yapmalısınız ki bir anda kendinizi karşıya geçirebilesiniz. İlk dördünü geçtikten sonra hiç acele etmeden beşinciye atlamaya çalışın. Hemen karşıda yeşil bir yaratık göreceksiniz. Sakın oraya atlayıp öldürmeyi denemeyin. Çünkü hareket halinde olduğundan ve bir anda ölmediğinden sizi aşağı atabiliyor. Bunu yok edebilmek için beşinci basamaktayken sürekli olarak ateş etmeniz lazım. Yok olduğunu gördüğünüz an karşı tarafa atlayın ve size bıraktığı şeyi alın. Buradan geri dönmek zorundasınız. Geldiğiniz yoldan geri dönmeye başlayın. Kuyunun başına çıkışın oralarda size saldıran örümcekleri öldürmeyi sakın ihmal etmeyin. Gelen rakiplerden biri size bir anahtar bırakacaktır. Bu arada ekranın sol alt köşesindeki bomba dikkatinizi çekmiş olmalı. Fire'a basılı olarak oyun kolunuzu yukarı doğru iterseniz bombanın yanıp söndüğünü görürsünüz. Fire'ı bıraktığınız an bombayıda atmış olacaksınız. Bunları boşu boşuna harcamamanız yararınıza olacaktır.

İkinci bölümde yine birkaç lav çukurunu aştıktan sonra bu sefer iki hareketli basamağın yer aldığı bir yere geleceksiniz. Burayı da ilk bölümdeki serin kanlılığınızla geçtikten sonra ilerlemeye devam edin. İlk olarak elinde motorlu testere olan biri sizi karşılayacaktır. Bu sırada yukarıdan da sürekli bombaların atıldığını göreceksiniz. Biraz daha ilerde ateş çukurları var. Burayı da geçtiğinizde önünüze dev bir adam çıkacak. Sürekli balta atın bu adamı yok edebilmek için uzaktan ateş etmeniz gerekiyor. Diğerlerine göre biraz fazla dayansa da yine yok edebileceksiniz. Kemik Sığınına dönüştükten sonra size METAL-TOOL'u bırakacak. Onu aldıktan sonra geri dönün. İkinci bölümün hemen başında aşağı inen bir merdiven görmüşsünüzdür. İlk etapta denediyseniz. adamınızı aşağı indirememişsinizdir. METAL-TOOL'u aldıktan sonra burayı da açıp aşağı inebilirsiniz. İndikten sonra yine bir sürü engeli aşmak zorunda kalacaksınız. En sonunda dev bir gergedan size saldıracaktır. Bunu da uzun uğraşlardan sonra yok edebilirseniz aradığınız anahtarlardan birini daha bulmuş olacaksınız. Bombalarınızı da buralarda yardımcı olarak kullanabilirsiniz. Hemen son-

rasın da üçüncü bölüme geçeceksiniz. Her level'de olduğu gibi burada da zaman zaman çıkan EL size ne yöne doğru gitmeniz gerektiğini gösterecektir. İlk etapta dev bir canavardan kurtulmaya çalıştığınız bu bölümde, üstten düşen buz parçalarına dikkat etmeniz gerekiyor. Zombie'ler burada kılık değiştirerek size saldıracaklardır. Genelde karnınızı doyurduğunuz bu bölümün en sonunda bu sefer dev bir kuru kafa size ateş etmeye başlayacak. Onu da yok edebilirseniz yine bir takım yardımcı unsurları alabilirsiniz. Oyunun en heyecanlı olan son iki level'inide tadı kaçmasın diye size bırakıyorum. Ancak şu kadarını söyleyeyim ki bundan sonraki olaylar daha entresan ve daha güzel.

GHOST BATTLE oldukça güzel bir oyun. Oynaması bir hayli zevkli. Rakiplerin aynı olmaması insanın canını sıkmıyor. Müziğinin ve ses efektlerininde doyurucu olduğuda göz önüne alınırsa oyunu görmemeniz için hiç bir sebep kalmıyor. Hepinize mutlu bir ay diliyorum.

INTERACTIVE
512 Kbyte/Çift Disket

GRAFİK	% 70
SES	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 80

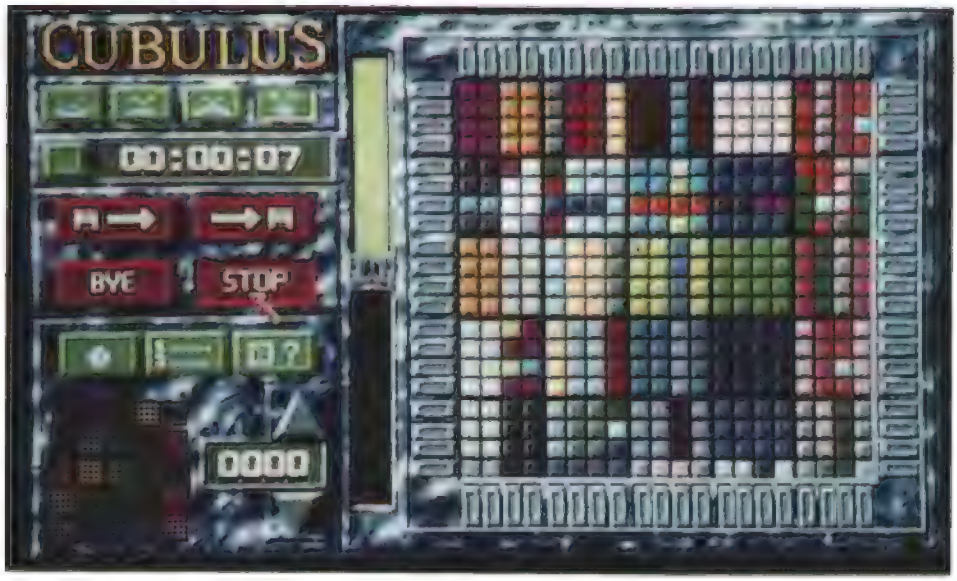
Cubulus

GÖKMEN BAYIN

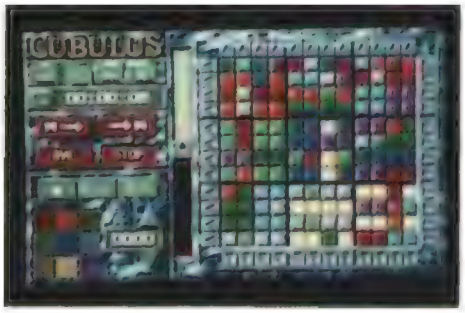
Siz.. Zeka oyunu hastaları.. Koşar adım doğru bilgisayarcınıza. Neden mi? **CUBULUS** adlı süper bir oyun sizi bekliyor. Karşısında uzun zaman geçireceğiniz ve oldukça kafa yoracağınız bir oyun bu.

Oyunu ilk gördüğümde doğrusu beni pek sarmadı. Ama biraz sakin kafayla oynadığımda son derece güzel *bir* oyun olduğunu anladım. **Go Player** ı geçtiğimiz iki ay içinde oldukça fazla oynadık. Öyle tahmin ediyorum ki konuları birbirine benzemese de **CUBULUS** uda o derece seveceğiz.

Hepimizin bildiği bir oyun vardır. Bahsettiğim oyunda belli bir alanın içindeki karelerin yerlerini değiştirerek istenen resmi bulma amacı vardır. Bu oldukça sabır isteyen bir oyundur. Öyle ki bir kare farklı yerde olduğunda onu yerine getirmek için belkide yaptığınız bütün düzenlemeleri bozmak zorunda kalırsınız. Tabii bu da insanın hiç hoşuna gitmez. Ama şekillerin öyle büyülü hali vardır ki bir denk geldimi tam yerİ-



ne oturur ve oyunu bitirirsiniz. İşte **CUBULUSta** böyle bir oyun. Mantık olarak aynı. Yalnız oyunun bir takım farklılıkları var. En büyük özelliği sizden istenenin resim değil de bir şekil olması. Şekli bulurken kareleri tek tek hareket ettiremiyorsunuz. Oyunu güzelliği de burada zaten. Eğer kareleri tek tek hareket ettirme imkanınız olsaydı oyun oldukça yavanlaşırdı. Bunları dörtlü gruplar halinde hareket ettirebiliyor olmanız çok daha iyi. Disketinizi yüklediğinizde oyun boyunca karşı karşıya kalacağınız ekranı göreceksiniz. Sağdaki büyük kare içine dağınık yerleştirilmiş şekiller sizin sabrınızı zorlayacak olan şekiller. Sağ üstteki **CUBULUS** yazısının altında gördüğünüz dört surat ifadesi oyunun zorluk derecesini belirlemeye yarıyor. İlk surat ifadesinde ekran dört ana kareye bölünüyor. Tabii ki oyunun en kolay bölümü burası. Oyunu ilk defa oynuyorsanız mutlaka buradan başlayın. Yoksa hiçbir anlamı kalmaz, ikinci surat ifadesinde bu sefer ekran bordo, kırmızı, koyu yeşil, açık yeşil, mor. mavi. gri ve eflatun renklerinin yer aldığı dokuz ayrı kareye bölünüyor. Üçüncü endişeli yüz ifadesinde ekrandaki ana karelerin sayısı bu sefer dokuzdan on altıya çıkıyor. Son yüz ifadesinde ise kare sayısı oyunun en zoru olan yirmibeşe yükseliyor. Tabii bu bölümü bitirmek için bilgisayarınızın karşısında dakikalar yerine saatler geçirmek zorundasınız. Çünkü şekiller öylesine içiçe girmiş oluyor ki insanın kafası bir hayli karışıyor Bu seçeneklerin hemen altında zamanı gösteren saatiniz var. Bunun yanında ise oyunu geçici olarak durduran bir kare mevcut. Daha sonra Mouse'un sol tuşuna basarak oyuna geri dönebiliyorsunuz. Bunların altında bulunan diskete yönelmiş oklar ise oyunun DIR'lerine bakmanızı sağlıyor. **BYE** oyundan çıkmanız için düzenlenmiş. Tabii bilgisayarınız ilk önce emin olup olmadığınızı size soruyor. Onun hemen yanındaki **START** oyunu başlatmaya yarıyor. Üzerine klik ettiğinizde **STOP** yazısını göreceksiniz. Kısa bir yüklemeden sonra oyun başlayacak. Dikey olarak yerleştirilmiş dereceden sürekli damlayan kırmızı bir sıvı sizin geçirdiğiniz zamanı ifade ediyor. Burası dolduğunda tekrar yeni baştan olay yineleniyor. İki okun arasındaki rakamlar sizin kaç hareket yaptığınızı gösteriyor. Oyun iki kişilikte oynanabiliyor. Zamanın yanında, yapılan hareketlerin azlığı oyunun birincisini belirlemeye yardımcı oluyor. Oyunu iki kişilik yapmak istiyorsanız **BYE** in altındaki yüzü ikileyin. Bunun yanındaki kutudan ise skor tablosuna girebilirsiniz ve eğer puanınız varsa adınızı yazabilirsiniz



Şimdi oyunun nasıl oynandığına kısaca değinelim. Hangi bölümde oynamak istediğinizi seçtikten sonra sol alt köşedeki şekli yapmaya çalışacaksınız. Bunu da oyunu oynayacağınız ana ekrandaki okların yardımıyla yapmak zorundasınız. Hangi satır ya da sütunu hareket ettirmek istiyorsanız o okun üzerine klikle'yin. İstediğiniz sıranın komple yer değiştirdiğini göreceksiniz. Eğer bütün bir kareyi tamamen yer değiştirmek isterseniz mouse'un sağ tuşunu kullanmanız yeterli. Böyle böyle yerleri değiştirerek sizden istenen şekli yapacaksınız. Öyle anlar oluyor ki tek bir ufak kare yerine bir türlü gelmiyor. Onu yerleştirmek için öyle dikkatli olmanız lazım ki önceden yaptığınız şekilleri bir daha dağıtmayın. Aksi halde toplaması oldukça güç oluyor. Zaten şekiller bir rayına oturdu mu çok kısa sürede çözebilme imkanınızda var. Oyunu aceleye getirmeden, sakin kafayla ve düşünerek oynamanızı tavsiye ederim. Yoksa bitmesi bir hayli güçleşir.

Aynı tür zeka oyunlarından bıktıysanız bunu mutlaka görün. Eminim ki uzun bir süre sizi oyalayacaktır. Hepinize şimdiden başarılar...

Tek Disket/512 Kbyte

GRAFİK	% 70
SES	%60
OYNANABİLİRLİK	% 70
GENEL	% 70

TANITIM

KICK OFF WINNING TACTICS

Selam! Kick off oynaya gelenleri. Şimdiye kadar birçok **DINO DİNİ** yapımı Kick off türü ile tanıştık, oynadık, belki beğendik, belki eksik yanları olduğunu düşündük. Şu şöyle olsaydı, bu böyle olsaydı, bunu da yapabilseydi, şunu da yapsaydı, deyip durduk. Bu sözlerimiz ANCO firmasının kulağına gidiyor olsa gerek ki *(doğal olarak burada yerin kulağı vardır sözünü ispatlamış oluyoruz),* nerdeyse her ay yeni bir data disketi piyasaya sürüyor. Tanıtmaya çalışacağım Winning Tactics de bu data disklerinden biri.

Türkiye'de orjinali var mı bilemiyorum ama, kapı komşunuz COMMODORE cudan *(mantar gibi her yerde bitiveriyorlar)* alabileceğiniz bu data diskinde 20 tane yeni taktik var. Saat ve antrenör arasındaki farkın, birisinin tiktak, diğerinin taktik demesi olduğunu her aklı ermiş bilir. Tabii bunun konumuzla ne alakası var diyeceksiniz, tabii ki yok. Şimdi taktiklerin nasıl yükleneceğini anlatayım. İlk önce diskten diske yük taşıyan **DATA-BUS** *(veri otobüsü)'\ara* telefonu açıp haber vermeniz gerekir. Daha sonra databuslar yeni taktiklerinizi alıp Kick off 2'ye taşıyacaklardır. Komik bulmadınızı düşünerek, bu espiri katilliğine ve şaklabanlığa son veriyorum.

Bu taktikleri **PLAYER MANAGER** ve **KICK OFF 2** *(MB olmayan, hakemsiz ve başında boot introsu olmayan versiyonu)'öe* kullanabilirsiniz. İlk yapmanız gereken, bu iki programdan birini yüklemek. Player manager'da **TACTICS** adlı bölümden, bu taktikleri yükleyip taktiklerin nasıl olduğunu görmeniz ve istediğiniz değişiklikleri yapmanız mümkün. Değişiklik yapdıysanız, yeni ad vererek aynı diskete veya kendi formatlı disketinize kayıt edebilirsiniz.

Bu taktikleri 1990'nın bir numaralı oyunu Kick Off 2"de kullanımı ise şöyle:

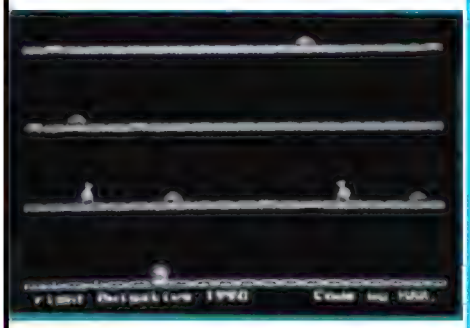
Kick Off'u yükledikten sonra **OPTIONS** menüsüne girin. Daha sonra Team A veya Team B'ye yeni taktik kullanmasını sağlayan bir alt menüye geçin. Buradan **LOAD TACTICS** seçin, şimdi sizden program data disketini takmanızı isteyecektir. Yeni aldığınız/oluşturduğunuz disketi takarak istediğiniz taktiği seçin. Eğer bu taktikleri ülke takımlarında kullanmak istiyorsanız, **THE LEAGUE'e** girin, hangi takıma yeni taktik yüklemek istiyorsanız joystick ile üstüne gelerek F5 tuşuna basın ve istediğiniz taktiği seçin.

Ne yazık ki, çok iyi hazırlanmış bu taktiklerden ilk on tanesini bozuk. Bunun nedeni, disketi Türkiye'ye getiren grubun yaptığı bir hata olabilir. Dileğimiz bu hatanın biran önce düzeltilerek piyasaya düzgün disketin dağıtılması.

Herkeze golü ve şeytanı bol maçlar.

BLOB -A- BLOB

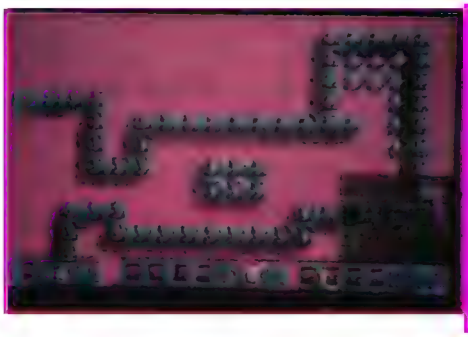
Stres verici zor oyunlardan siz de bıktınız değil mi? Şöyle güzel, pek zor olmayan ve biraz da dinlendirici bir oyun mu arıyorsunuz? İşte size böyle bir oyun: **BLOB** A **BLOB.** İsmi biraz değişik gelebilir. Doğrusu oyunun konu olarak bir üstünlüğü yok. Daha önce de buna benzer oyunlar üretilmişti. Ama yine de bazı güzel yanları yok değil. Konusu oldukça basit. Dört katlı bir yerin zeminimdeki ışıkları yakmaya çalışıyorsunuz. İdare ettiğiniz de klasik adamlardan ya da roman kahramanlarından değil. Çok tatlı yeşil bir yumurcak. Sadece yuvarlak bir vücudu ve. bir çift gözü var. İlerlediği yol boyunca ışıkları yakmak, en sevdiği iş.



Oyunun amacı sadece bu olsaydı, haliyle hiçbir anlamı kalmazdı. Sizi kovalayan rakipleriniz ve yol üstündeki tuzaklar oldukça güç anlar yaşamanızı sağlıyor. Rakiplerinizden kurtulmak için FİRE a basmanız gerekiyor.Hemen üstünden zıplayarak tehlikeyi atlatacaksınız. Ama zamanlamayı çok iyi yapmak zorundasınız. Bir katın ışıklarını tamaman yaktığınızda, diğer kata geçmek için yuvarlak yere gelin ve joystick'inizi aşağı doğru çekin. Aynı işlemleri diğer katlar içinde yapmanız mümkün.Yalnız yol üstündeki sarı yerlere dikkat edin. Bunların üstünden geçtiğiniz an ölebiliyorsunuz. Bazı yerlerde ufak noktalar var. Bunları almayı sakın ihmal etmeyin. Belli bir puanı yakaladığınızda, hemen bölüm geçiyorsunuz. Tabii her bölüm geçtiğinizde yeni tehlikeler ve yeni rakipler sizi bekliyor olacak. Eğer zor oyunlardan sıkıldıysanız, bu oyunu bir deneyin. Doğrusu insanı oldukça dinlendiriyor.

ROBOTICS LIFE

Robotları meraklıları hemen *'Allah yaşasın yine bir robotlu oyun'* diye balıklama bu sayfaya atlamasınlar. Ama zeka oyunu seven arkadaşlar, bu yazıyı okumadan geçmesinler. Geçen sene **ATOMIX** ve benzeri oyunlarla başını alıp giden zeka oyunları, gün geçtikçe daha da çok çoğalıyor. Hatta o kadar çoğaldı ki, eskiden ayda bir tane bile zeka oyunu gelmezken, şimdi ayda altı yedi tane zeka oyunu geliyor. Bu ve benzeri oyunları daha önce de oynamıştık ama. ROBOTICS LIFE oldukça zor bir oyun. Oyunu ilk aşamada basit gibi gözükse de, hiç de öyle değil. Zorluğu taşları geri oynatmanın imkansız olduğunu anlayınca farkediyorsunuz. Ama usta oyuncular için bu normal bir problem olsa gerek. Oyunu daha adı duyulmamış bir software firması yapmış. Oyunun müzikleri ve grafikleri süper olmasa da iyi sayılır. Şimdi oyunumuza geçelim.



Oyunumuzun temel mantığı. ekranda bulunan taşları çukurlara yerleştirmek. Taşlar o kadar karışık dizilmiş ki. bir hata yaptığınızda oyuna baştan başlamanız gerekiyor. Mesala taşları köşelere götürürseniz bir daha yerinden oynatamıyorsunuz. Oyuna başlamadan önce. kademeyi iyice inceleyip planınızı yaptıktan sonra oyuna başlayın.

Ayrıca geçtiğiniz her kademeden sonra, oyun size password veriyor. Bu password sayesinde oyuna kaldığınız yerden başlayabiliyorsunuz. İşte size ilk ikisi; 'NHFSTJLL, IJGGFDSG

Bu arada oyunda ilerleyip öteki passwordlara sahip olursanız, dergimizdeki AMIGA SALATASI'na göndermeyi unutmayın. Oyunda bazı tuşların da işlevleri var:

ESC: Oyundan çıkış. *SPACE:* Sol alttaki haritayı sağ alt köşeye alma. ***F10:*** Oyunu çıkmadan resetler, yani oyuna yeni başlamış durumuna getirir.

Oyun genel açıdan hoşça vakit geçirmek için ideal bir oyun. Zorluğunu gözünüze kestiriyorsanız tabi ki. Zeka oyunlarını sevenler bu oyunu rahatlıkla alabilirler. Başarılar.

CRIME DOES NOT PAY

Araştırma yapıp delil toplamayı ve biraz da macerayı seviyorsanız, tam size göre bir oyunumuz var. Biraz sabır isteyen, karşısında vakit sınırının olmaması gereken bir oyun. Adı: **CRIME DOES NOT PAY.** Aslına bakarsanız, bu tür oyunlar piyasada bir hayli fazla. Sürekli gezip bir şeyler arıyorsunuz. Karşınıza çıkan tehlikelerle mücadele edip çatışmalara giriyorsunuz. Konu olarak pek farklılık göstermeyen oyunun tek çekici yanı, bir parça zorluğunun olması. Bu zorluk da olmasa, herhalde pek çekilmezdi.

Oyunun başlangıcında ikişerli gruba ayrılmış altı kişi göreceksiniz. Bunlardan Givsepe, Sophia ve Georgio birinci grubu; Shang, Xu ve İrene ikinci grubu oluşturuyor. Oyun kolunu Sağa-sola iterek bu grupları görebilirsiniz. Hangi grubu istiyorsanız, o grup ekrandayken fire'a basın. Bundan sonra mücadeleyi bu seçtiğiniz üç kişiyle sürdüreceksiniz. Oyuna girdiğinizde sağa doğru ilerlemeye başlayın.

Ekranın sağ alt köşesinde haritanız var. Yaya geçitlerinden bir üst ya da bir alt sokağa geçebilirsiniz. Sınırlı sayıda merminiz var. Karşınıza rakipler çıktığında, çok iyi ayar yapıp ateş etmeniz gerekiyor. Tam olarak ayarlayamazsanız, vurulabiliyorsunuz. Bu da gücünüzün azalmasına neden oluyor. Mermilerin bittiğini görünce hemen oradan uzaklaşmaya çalışın. Yoksa polisler gelip sizi yakalayabiliyor. Bazen bir eve girip araştırma yapabiliyorsunuz. O anda odadaki nesneler hakkında bilgi alıp kullanma imkanınız oluyor. Gücünüzün azaldığını gördüğünüz an, klavyeden S harfine basın. Şansınız varsa ek bir güç alabilirsiniz. Bu arada ateş ettikten sonra yürümeye devam edebilmek için, 5'e basmanız gerekiyor.

CRIME in grafik üstünlüğünden söz etmemiz pek mümkün değil. Konu olarak az çok diğer benzerlerinden farklılıkları var. Oyunu gördüğünüzde bir deneyin. Çünkü oyunu yorumlayabilmeniz için görmeniz şart.

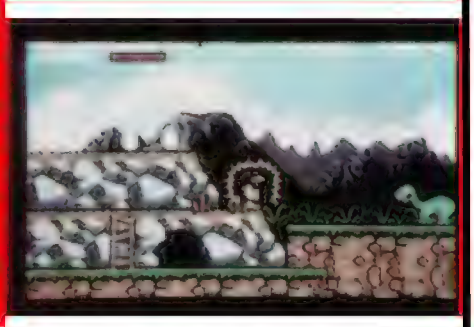
ICE RUNNER

Eski Commodore'cular hatırlarlar, o zamanlar Lodee Runner diye bir oyun vardı. Oyunun konusu çok basitti ama oynanabilirliği çok fazlaydı ve en az Boulderdash kadar zevkliydi. Oyunda siz bir küçük adamı canlandırıyordunuz ve her bölümdeki taşları veya meyvaları alarak diğer bölümlere geçmeye çalışıyordunuz. Tabii mutlaka sizi engelleyen birkaç kişi vardı. Bunlar, nereye giderseniz gidin peşinizden gelerek sizi öldürmeye çalışıyorlardı, bunlara karşı tek savunma aracınız ise zekanız ve kazmanızdı.

İşte Commodore'da oynadığımız, daha doğrusu benim çılgınca oynadığım **Ice Runner,** şimdi daha gelişmiş olarak Amiga'da siz oyunseverlerin karşısına çıkıyor. Ancak hemen şunu belirteyim; oyunumuz, Commodore versiyonundan bir hayli iyi ve hızlı. Onun için sıkılmadan oynayabilirsiniz. Şimdi oyun hakkında kısa bilgiler vermeye devam edelim: Her level buz halinde taşlardan ve merdivenlerden oluşmuş. Almanız gereken meyvalar çeşitli yerlere dağılmış ve peşinizdeki adamlar sizi devamlı takip ediyorlar. Sizin de, bu şartlar altında bütün meyvaları alıp bir sonraki level'a geçmeniz gerekiyor. Ancak adamımız ateş edemiyor ve yanında sadece kazması var. Eğer peşinizden adam gelirse *{ki mutlaka gelecektir),* ateş'e basıp yere bir çukur açıyorsunuz ve peşinizdeki adam da o çukura atlayıp bir süre sizi rahatsız etmiyor. Siz de isterseniz adamın üzerinden geçebilir ya da hiç geçmeden başka yere gidebilirsiniz. Bütün meyvaları topladıktan sonra, üstten bir merdiven uzuyor ve o merdivenden yukarı çıkarak bir sonraki level'a geçiyorsunuz. Ancak kazmanızı dikkatli ve doğru yerlerde kullanmaya bakın; çünkü o da sınırlı. Eğer biterse, son duanızı etmeye başlıyabilirsiniz.

Görüldüğü gibi oyunumuz aslında basit, ancak biraz dikkatli olmak gerekiyor. Eğer boş vaktiniz varsa, bu oyunu rahatlıkla alıp oynayabilirsiniz. Başlangıçta oyun size biraz basit gelebilir, ama ilerledikçe çok terleyeceğinizi söyleyebilirim. Bu tip oyunları sevenler ve sevmeyenler alıp bir baksınlar; eminim ki bir Boulderdash kadar zevk verecek ve hastalık yaratacaktır. Ben okumakta olduğunuz yazıyı yazarken bile bu oyunu oynuyordum.

PREHISTORIK



MASTERBRAIN

Bu ay. arkadaşlarınızla severek oynayacağınız bir oyunumuz var. Belki daha önce başka yerlerde örneklerini görmüş veya oynamışsınızdır; ortaya birden fazla kart koyulur. Tamamı 32 tane olan deste, 16 çift karttan oluşuyor. Bunlar ters çevrilerek karıştırılırve düzenli bir şekilde dizilir. Bundan sonra kaç kişi oynuyorsa sırayla iki tane kağıt açarak aynı resmi bulmaya. Eğer aynı resmi bulamazsa açtığı kağıtları kapar ve oynama sırası diğer oyuncuya geçer. Aynı türden iki resim bulunursa o kağıtlar dışarı çıkarılır Oyun böylece kağıtların tamamı çıkarılıncaya kadar sürer.
İşte oyunumuz da yukarıda anlattığımızın aynısı. Oyuna başlamadan önce tek kişi mi iki kişi mi oynayacağınızı belirtiyorsunuz, daha sonra isminizi yazarak oyuna başlıyorsunuz. Oyunda kağıtlar düzenli bir şekilde karşınıza çıkıyor ve sıra sıra oyunu oynamaya başlıyorsunuz. En çok kağıt bulan taraf oyunu kazanmış oluyor. Oyunu oynarken çok dikkatli olun. Mesela, arkadaşınızın açtığı kağıtları dikkatle takip ederseniz diğer kağıtları bulmanız daha kolay olur. Bu oyuna aynı zamanda bir zeka oyunu da diyebiliriz. Çünkü neyin nerde olduğunu, ne zaman çıktığını ve hangi şekil olduğunu bilmek için biraz saksıyı, ay pardon, kafayı çalıştırmak gerek.

Oyun gerçekten eğlenceli. Eğer boş vaktiniz varsa müzik dinlemeyi, kitap oynamayı bırakıp biraz da Masterbrain oynayın. Ama mümkünse bu oyunu mutlaka iki kişi oynayın. Böyle oynamak ve birilerini kızdırmak çok daha zevkli oluyor. Hepinize hojzeka günler.

SLIME LINE

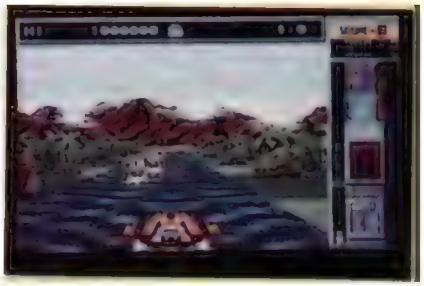
Bu ay özellikle iki kişinin zevkle oynayacağı güzel bir oyunumuz var. Piyasadaki oyunları devamlı takip edenler çok eskiden çıkmış olan **Four in One** ı hatırlarlar. O zaman oyun tek disketti ve içinde dört tane oyun vardı. Ancak içlerinde bir çizgi oyunu vardı ki bugün bile hala zevkle o oyunu oynarım. Aslında amacı basit olan çok kolay bir oyundu ama bazı oyunların oynanması için ille de grafik ve müzik istemez. Her neyse galiba biraz fazla açıldık şimdi tekrar oyunumuza dönelim. **Slime Line** da amaç bir çizgiyi yöneterek önünüzde bulunan diğer çizgi bloklarına çarpmamak bu arada ilerlerken yolda çıkan mavi kutuları da toplamak. Size hiç ilginç gelmedi değil mi? Ama bu oyunun esas zevki iki kişi oynarken çıkıyor. İki kişi oynarken hem birbirinizin yolunu kesiyorsunuz hem de mavi kutuları almak için yarışıyorsunuz.

Oyunda bir de çok önemli olan soru işaretleri çıkıyor. Bunlar belirli yerlerde aniden beliriyorlar. Bunları da mutlaka alın ama bir takım avantajları ve dezavantajları var. Mesela bazıları sizi aniden çok hızlı yaparken bazıları da çok yavaş yapıyor. Düşünsenize rakibiniz hızlı siz yavaş, ne kadar kötü. Bazı soru işaretleri skoru değiştiriyor, bazıları extra hak verirken bazıları da ise extra puan kazandırıyorlar. Bir de her mavi kutuyu aldıktan sonra çizginiz biraz daha uzuyor ve yaptığınız hareketler zorlaşıyor. Onun için iki kişi oynuyorsanız gördüğünüz her mavi kutuyu almayın ama unutmayın mavi kutular iyi puan veriyor. Siz oyunda devamlı soru işaretlerini kollayın artık ne çıkarsa bahtınıza.

Oyun gerçekten çok zevkli ama bu oyunu iki kişi oynayın, tek kişi oynarsanız zevki çıkmaz. Oyun sırasında çok güzel bir müzik devamlı çalıyor. Oyunu çok dikkatli oynamanız gerekiyor, yanlış bir hareket yaparsanız kurtarmanız çok zor oluyor. Yönettiğiniz çizgi devamlı ilerliyor ve gittiği yönün aksine hareket etmiyor. Evet, birkaç saat eğlenmek istiyorsanız bu oyunu mutlaka alın. İki kişi oynarken ortaya iddia koyarsanız oyun çok daha eğlenceli bir hal alıyor, laf aramızda ben çok kola kaybettim ama hepsini geri aldım *[oyunla değil zorla)*. Bu oyunu bana temin eden Ogün, Salih ve Engin'e çok çok teşekkür ederim.

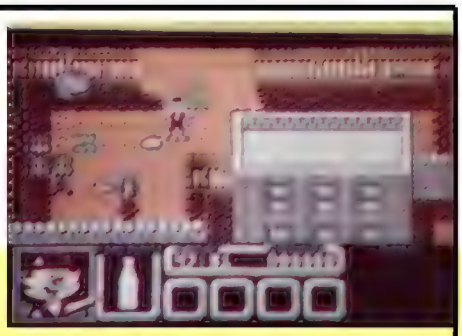
HYDRA

Oyun firmaları konu bulmakta güçlük çekiyor olacaklar ki, son aylarda birçok oyun arcade makinalarından uyarlanıyor. Hydra isimli oyunumuz da, bu tip makinalardan uyarlama. Ama maalesef arcade makinasının kalitesine erişemiyor. Oyunda siz Hydra kod isimli özel bir ajansınız ve özel sürat teknenizle size verilen değerli malları istenen yerlere götürmelisiniz. İlk göreviniz, Colorado'da ele geçirilen tehlikeli bir virus olan Mutant virüsünü sağ salim California'daki Baja bölgesine götürmek. Tabii ki bu o kadar kolay değil. Sizi engellemek isteyen bir sürü düşman karşınıza çıkacak ve siz bunları öldüreceksiniz. İlk görevde fazla zorlanmanıza gerek yok; yalnız bir kere vurulduğunuz da taşıdığınız mal düşüyor. Onun için vurulmamaya bakın. Ama vurulsanız da bir süre sonra tekrar alabiliyorsunuz. Önünüze gelen herşeyi vurmayın, bazıları size ek silah bırakabiliyorlar. Ayrıca yoldaki pardon, denizdeki her dolar torbasını almaya bakın. Bu arada fuel'inize de dikkat edin. Çok kısıtlı, onun için ilk görevde iki defa turbo motorlarını açın zaten yakıtınız bitip yolda kaldığınız zaman, ekranda kırmızı yazılarla turbo motorlarını kullanmanızı istiyor. Turbo motorlarını kullanmak için space tuşuna basın. İlk görevi bitirdiğinizde, güzel bir bayan sizi öperek tebrik ediyor. İlk görevden sonra, motorunuzla **"weapon shop"** a giderek, topladığınız paralarla kendinize değişik silahlar alabilirsiniz. Benim tavsiyem fuel ve shield alın. Çünkü en çok bunlar lazım oluyor. İkinci göreviniz ise biraz daha zor ve gideceğiniz yol daha uzun. Burada Almanya'da çalınan değerli mücevherleri alıp İngiltere'ye götürmeniz gerek. Bu yüzden oldukça zorlanacağınızı tahmin ediyorum ama. fuel aldığınız için yol boyunca yakıt derdiniz olmadan gidebilirsiniz. Bu görevde. üç tane turbo motor kullanın: ama bunları da doğru yerlerde kullanmaya dikkat edin. Tabii her zamanki gibi yoldaki dolar torbalarını toplamayı da ihmal etmeyin. Burası aşırı zor olduğu için, trainer'sız oynanmıyor. Onun için oyunun trainer versiyonunu alın. Göreve başlamadan önce taşıyacağınız mal ve gideceğiniz yer size haritada gösteriliyor.



Oyunu Hard Driving 1. 2 ve Escape from Planet of the Robot Monsters oyunlarından tanıdığımız Domark firması yapmış. Grafikler ve müzikler oldukça iyi; ama sesler için aynı şey söylenemez. Oyunda motorla ilerlerken verilen hız duygusu; arcade makinasındaki gibi değil; eğer onun gibi olsaydı, oyun çok daha güzel olabilirdi. Oysa Amiga gibi üstün bir bilgisayarda, bu rahatlıkla yapılabilir; ama gene de grafikleri ve müzikleri için bu oyunu alıp birkaç gün oynayabilirsiniz. Hepinize bol şans dilerim.

TOP CAT



Merhaba sevgili arkadaşlar. Bu yazımızı sevimli küçükler için yazıyoruz. Çünkü oyunumuz daha çok onlara hitap ediyor. Ama siz de benim gibi değişik olan her oyundan hoşlanıyor sanız, bize katılabilirsiniz

Hemen her ay bir firma, çocukları düşünerek bir oyun piyasaya sürüyor. Geçtiğimiz aylarda çıkan Bear Yogi ve Mickey In The Zoo oldukça sevildi. Bunun sebebi, hem kahramanlarının son derece sevimli olması, hem de oyunun oynanabilirliğinin fazla olmasıydı. Bu ay elimize geçen onlarca oyun içinde **TOP CAT'e** rastladık ve hemen sizi haberdar etmek istedik. **HI-TEC SOFTWARE'in** piyasaya sürdüğü bu oyun, Bear Yogi'ye çok benziyor. Bildiğiniz gibi o oyun da ayınızın karnını doyurarak ipuçlarını topluyordunuz. Bu sefer çok sevimli bir kediyle buna benzer bir iş yapıyorsunuz. Oyun başladığında gücünüzü temsil eden süt şişesi ağzına kadar dolu oluyor. Ama hatalara başladınız mı. yavaş yavaş azalıyor ve en sonunda da tamamen boşalıyor. Önünüze çıkan muz. kiraz, elma gibi meyveleri **FİRE** yardımıyla almaya çalışın. Genelde size bunlar için 100'er puan verilecektir. Yanan ateşlerden, hareket halindeki toplardan ve kay kaylı çocuklardan uzak durmaya çaba gösterin. Bazen önünüze anahtarlar çıkabilir.Bunları da almayı sakın ihmal etmeyin. Oyunun ilerleyen bölümlerinde faydasını göreceksiniz. Ayrıca zaman zaman rastladığınız muzur kedileri kontrolünüz altına almanız mümkün.

TOP CAT, oldukça şirin bir oyun. Küçük kardeşiniz varsa, bu oyun onun için bire bir. Oyunun grafikleri ve müziği de doyurucu. Siz iyisi mi bu oyunu bir görün.

MOVEM

Bazı oyunlar vardır, başına oturduğunuzda zamanın nasıl geçtiğini anlayamazsınız. İşte bu oyunların birçoğunu beceri ve zeka oyunları oluşturur. Daha önceleri oyun programcıları tek tür üzerinde çalışma yaparlardı bunlar ya zeka, ya arcade ya da beceri isteyen oyunlardı. Ancak şimdi beceri ve zekanın birleşiminden oluşan birçok oyun var. Bunların bazıları çok iyi bazıları ise kötü. Şimdi tanıtacağımız oyun kötülerin arasından biraz sıyrılacak niteliklere sahip. Oyundaki amacımız çok basit ama uygulamak hiç de kolay değil. Labirent benzeri bir yerde dizilmiş olan kırmızı boşluklara, çeşitli yerlerde bulunan köşeli taşları yerleştirmemiz lazım ancak çok dikkatli olmalısınız çünkü bir taşı yanlış yere iterseniz oyunu hayatta geçemezsiniz. Ayrıca bir taşı kırmızı boşluklara koyarken de dikkat etmelisiniz. Sadece bir taş itebiliyorsunuz. İki taşı arka arkaya itemezsiniz. Bunun yanında tasları dizerken bir parça zekanızı çalıştırmanız gerekiyor. Bu çok önemli onun için oyunun en başında ne yapacağınıza iyice karar verin ve acele etmeyin, nasıl olsa süre sınırlaması yok.

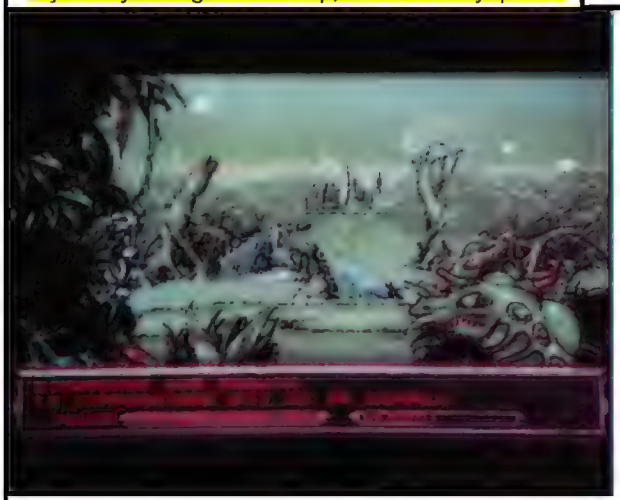
Oyunda toplam olarak yüz level var. Hepsi de birbirinden farklı ve zor, anlaşılan bu ay bayağı terleyeceksiniz. Sizlere level kodlarını vermiyorum çünkü oyun yüklenirken level kodları ekranda yazıyor ancak kısa sürüyor onun için oyunu oynamadan evvel bir diskmaster'la oyunun startup-sequence'ini okuyup burada.[1] bir kenara oyunun tüm kodlarını yazabilirsiniz. Başlarken sağ tarafta play seçeneği var. Eğer joystiği yukarıya doğru iterseniz show yazısı, bir dahr iterseniz edit yazısı çıkacaktır. Bunlardan show ile oyunda yapılan high score'ları görebilirsiniz. Edit ile kendiniz bir level hazırlayabilirsiniz ve sonra onu «istediğiniz bir level'ın yerine save edebilirsiniz.

Sonuçta Movem sizi bayağı oyalayacak bir oyun. Grafiklerde fazla detaya inilmemiş ama müzikler mükemmel yapılmış. Bu oyunu almakta hala tereddüt ediyorsanız bir kere deneyin bence beğeneceksiniz ama zevkler ve renkler tartışılmaz, hoşcakalın.

METAL MUTANT

İlerki bir tarihteyiz, o zamanın dünyası harap olmuş durumda ve çevrede yaşayan çok az sayıda canlı b"unmakta. Bunun sorumlusu da her şeyi kontrolü altına alan görünmez bir güç. Bu durumdan kurtulmak için zamanın bilginleri çok değişik bir teknoloji geliştirerek üç tane robot yaratıp, bu robotları çok zor bir yolculuğa hazırlıyorlar ama birden...

Evet, anladığınız gibi oyunumuz gelecekte geçiyor ve siz bu üç robotu yönetiyorsunuz. Her robotun değişik bazı avantajları ve dezavantajları var. Robotlarımız savaşçı robot, dinazor robot, ve ufak robot. Biz bu robotlardan savaşçı robotu yönetiyoruz diyelim, eğer başka bir robota dönüşmek istiyorsak joystiği aşağıya çekip ateşe basınca bir anda o robot kaybolup yerine başka bir robot geliyor. İşte uyunun ilginç tarafı da burda, tam bir yerde ben öldüm dediğiniz anda başka bir robota dönüşerek oradan kurtulabiliyorsunuz. Oyunda genel olarak savaşçı robotu yönetin. Çünkü o daha hızlı ve sıçrama yeteneğine de sahip, ancak onun yapamadıklarını diğer robotlar yapabiliyor. Mesela, ufak bir yerden geçmek gerekiyor, savaşçı robot buradan geçemez hemen joystiği aşağıya çekerek ateşe basın ve ufak robotu çağırmadık buradan geçebilirsiniz. Gittiğiniz yol boyunca bir çok düşman sizi öldürmeye çalışıyor. Bunların nereden geleceği hiç belli değil, onun için yolda ilerlerken savaşçı robotunuzla devamlı zıplayın. Üzerinize gelen canlıların hepsini tek bir robot öldüremiyor. Mesela savaşçı robotu yönetirken, kısa bir yaratık sizi öldürmeye çalışıyorsa, sizde hemen dinazor robotunuzu çağırıyor ve onu ezerek öldürüyorsunuz. Her robotunuzun değişik öldürme şekilleri var. Savaşçı robotunuz yukarıdan gelen canlıları özel silahıyla öldürüyor, dinazor robotunuz aşağıdan gelen canlıları öldürüyor ve ufak robotunuz da devamlı ateş edebiliyor. Oyun ilk yüklendiğinde size büyük grafiklerle robotlarınızın özellikleri anlatılıyor, daha sonra oyunda isterseniz training yapabiliyor veya hemen oyuna başlayabiliyorsunuz. Oyunu daha iyi anlamanız açısından ilk önce training'i seçerek biraz alıştırma yapın daha sonra start ile oyuna başlayabilirsiniz. Oyunda toplam üç kademe var ve istediğiniz kademeden başlayabilirsiniz ancak ikinci ve üçüncü kademeler biraz zor olduğundan siz önce birinci kademeden başlayın.



Oyunun grafikleri mükemmele yakın, sesler ise idare eder. Oyun genelde biraz ağır ama bazı yerler gerçekten çok zevkli. Eğer birkaç saat vakit geçirecek bir oyun arıyorsanız tercihiniz **Metal Mutant** olsun.

TANITIM

ASTEROIDS

Eski zamanlarda, yaklaşık on iki sene önce herkesin ya da babalarınızın deliler gibi oynadığı oyunu görüp biraz gülmek ister misiniz? Çığlıklarınızı duyar gibi oluyorum. Ama hemen yazıyı okuyan Hüseyin gibi on iki sene önce bilgisayar varmıy dı diye sormayın? Bu oyun on iki sene öncek bir coin-up'ın Amiga'ya çevirilmesi yani konversiyonu; üstüne üstlük oyunu yapan kişi yani **'JPN'** benim mektup arkadaşım. Geçen senelerde de **FLASHBIER** adında bir oyun yaparak adından oldukça söz ettirmişti. **JPN** bu oyunları yaparak para kazanmayı amaçlamıyor. Bu ve benzeri oyunlar sadece yeni kullanıcılar arasında gezsin ve dağıtılsın diye **PUBLIC DOMAIN** yapılıyor.

Bu oyunun amacı, etrafınızda hainice dönen meteorları vurup o bölgeden kurtulmak. Yalnız, vurduğunuz meteorlar küçülüp, başka meteorlar haline dönüşüyor. Ayrıca arada sırada çıkıp size mermi atan UFOlar da mevcut. Özellikle küçük UFO'lardan kurtulmak çok zor. Gemimiz 360 derecelik bir dönüş yapabiliyor; ayrıca ateş tuşuna basıp joystick'i geri çekerseniz, gemi başka yere ışınlanıyor Ama bu yeri siz belirlemiyorsunuz.

Oyundan mükemmel grafikler beklemeyin. Grafikler tek bitplane'lik yani gerçek oyundaki grafiklerin aynısı. Sesler ise orijinal coin'up'tan sampling, komik sesler içeriyor yani. Bence eski günlerin hatırına alınıp saklanacak bir oyun. Mega başarılar.

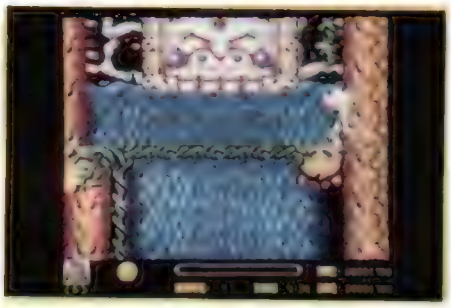
TOKI

OCEAN ismini sanırım hepiniz yakından tanıyorsunuz. İlk kez 1983 yılında kurulan bu firma, şimdiye kadar bilgisayar dünyasına bir çok hit oyun kazandırdı ve biz de bu oyunları zevkle oynadık. Ocean firmasını diğer firmalardan ayıran 2 özelliği var. Bunlardan biri, yaptığı oyunlarda kaliteyi bilinenden aşağı düşürmemiş olması, diğeri de yaptığı ve yapacağı oyunlar hakkında çok iyi bir reklam kampanyası hazırlaması. Gerçekten de bu firmanın yaptığı oyunları birden fazla yerde yüzlerce defa gördüm. Bu yüzdendir ki, bana göre Avrupa'da son iki yılın en iyi Software House'u Ocean'dır *(Psygnosis'e rağmen)*.

Bu ay yeni bir arcade oyunuyla karşınızdayız ve tabii ki oyunumuz da arcade makinalarından Amiga'ya başarılı bir şekilde uyarlanmış. Zaten Ocean'ın arcade makinalarından uyarladığı her oyun başarılı.

Oyunda sız şansız bir kahramanı yönetiyorsunuz. Bir gün kötü kalpli cadı **Bahstar,** sizin sevgiliniz olan Miho'yu kaçırıyor. Siz de bunu duyar duymaz onu kurtarmaya çalışıyorsunuz; ama kötü cadı, size kendinden daha kötü olan bir büyü yapıp ufak çirkin bir maymuna döndürüp sevgilinizi alıp kaçıyor. İşte oyunumuz tam burada başlıyor ve tahmin ettiğiniz gibi, siz bir maymunsunuz. Ne yapıp, ne edip o kötü cadıyı bulmak ve sevgilinizi kurtarmak için birbirinden tehlikeli yollara giriyorsunuz. Evet oyunumuzun konusu bu. Siz birçok yolu aşarak sevgilinizi kurtarıyorsunuz. Oyuna **run'n jump** yani platform oyunu diyebiliriz. Sevgilinizi kurtarana kadar hayatınız oradan buraya sıçramakla ve birbirinden kötü yaratıkları öldürmekle geçiyor. Oyuna ilk olarak **Labyrinth** of **Caves'de** başlıyorsunuz. Burası oyunun ilk level'ı olduğu için basit. Sadece yerden ve havadan gelen yaratıklara dikkat edin. İkinci level ise **Lake Neptune.** Burada da yaratıklara dikkat edin. Oyun toplam 8 level'dan oluşuyor; tabii burada size hepsini açıklamayacağım. Ama oyunun ilerki level'ları biraz zor olduğu için siz bilgisayarcınızdan trainer versiyonunu isteyin.

Oyun, geçen ay açıkladığımız **Chuck Rock'a** oldukça benziyor. Grafikler ve müzikler oldukça iyi diyebilirim. Özellikle arkadaki background grafikleri çok iyi, ayrıca oyunda parallax scrolling tekniği kullanılmış ve oyunu oldukça şirin bir hale getirmiş. Toki, en az bir Chuck Rock kadar zevkli; ancak hemen şunu söyleyeyim, bu oyunu kendi başıma oynasaydım hiçbir yere gelemezdim. Onun için bana değerli yardımlarını esirgemeyen arkadaşım Emin'e very very thanks!



Çok ileri bir tarihte geminizin pilot kabininden düşmanları vurmak ister misiniz? Eğer cevabınız evetse, **ENCOUNTER** tarn size göre demektir. Kısa bir zaman önce ülkemize gelen Amiga Encounter oldukça ilgi çekici bir oyun. Benzerleri daha önce beğenilmişti. Öyle tahmin ediyorum ki, bu oyun da diğerleri gibi oldukça iyi bir yere sahip olacak.

Oyunu konusu yarı uzay, yarı savaş türünde. Şimdi bu da nasıl olur diyeceksiniz. Oyun içinde bazı bölümler uzayda, bazı bölümler de yeryüzünde geçiyor. Tabii ortak nokta hep savaşıyor olmanız. Ekran tamamen pilot kabini olarak tasarlanmış. Bu tür kabinlerin klasik ve karmaşık gösterge tabloları, yerini sade bir dizayna bırakmış. Sadece size oyun boyunca yardımcı olacak olan bir radar ve mermilerin gelişini gösterecek olan bir cihaz konmuş. Sizin oyundaki amacınız, çok seri bir biçimde hareket eden düşman gemilerini vurmak. Gemizin içinde olduğunuzdan kendinizi olayların içindeymiş gibi hissedebiliyorsunuz. Hareket ettiğiniz yol boyunca zeminin kayması ve direklerin tasarımı son derece güzel. Özellikle patlattığınız gemi çok yakınımızdaysa parçaların gölgelerini bile zeminde görebilirsiniz. Oyun boyunca size yardımcı olacağına inandığım ipuçlarına gelince..

Rakip gemileri sürekli radardan izleyin. Radardan gördüğünüz an tam önünüze alın ve ilerleyin. Yalnız ilerlerken devamlı etrafı kontrol etmeniz gerekiyor. Bir anda belirebilen mermi geminizi patlatabilir. Böyle bir durumda kaldığınızda, hemen geri geri gidin ve yeteri kadar uzaklaştığınızda yönünüzü değiştirin. Düşman gemisi çok uzaktaysa, seri atışlarla yok etmeye çalışın. Attığınız mermiler direklere isabet edip yön değiştirebiliyor. Aynı şey rakip mermiler içinde geçerli. Buna da dikkat etmeniz lazım. Azdan başlayıp çoğalan bir ses duydunuz mu, üzerinize gelen füzeden kurtulmanız çok zor. Ancak çok hızlı hareket ederek kurtulabilirsiniz. Arasıra beyaz karelere rastlayacaksınız. Gemiler bunların arkalarından çıkıyorlar. O yüzden buralara geldiğinizde **FIRE'a** basmaya hazır olun. Bilgisayarınızın size sınır tanıdığı gemi sayısını tamamladıktan sonra, başka bir boyuta geçeceksiniz. Uzayda kısa bir yolculuk yaptıktan sonra kendinizi daha zor bir bölümde bulmanız mümkün. Yalnız uzayda gök taşlarından sakınmanız gerekiyor. Aksi halde bir anda kendinizi oyunun başında bulabilirsiniz.

ENCOUNTER, farklılık isteyenler için değişik olabilir. Oyunun konusunun belli bir düzeyde olması belki sizi biraz sıkabilir. Ancak görüntülerin oldukça kaliteli olması, bizi bu oyunu size tavsiye etmeye zorluyor. Hepinize mutlu bir ay dileğiyle..

RAILROAD Tycoon

KAAN GÜRKAYNAK

Microprose ekibi, detaylı oyun sevenlerin her zaman takdir ettiği şirketlerin başında geliyor. **Rail road Tycoon** da şirketin detaylı program yazma sanatının bir örneği. Tren ve demiryolu, sanayi devrimi sonrasında büyük önem kazanmış ve emperyalist politikaların temel unsuru olmuştur. Yeni kurulan sanayilere hammade sağlamak, sanayi ürünlerini dağıtıp pazarlayabilmek, bir ülkenin şehirlerini birbirine bağlamak için demiryolu en iyi çözüm olmuştur. Hatta bugünün birçok dev şehri demiryolu sayesinde bu kadar gelişmiş ve ilerlemiştir.

Herneyse, 19 uncu yüzyılda demiryolu sektörüne el atmak için hazırlanmaktayız. 1 milyon dolar başlangıç için elimizde bulunan tek şey.

Amacımız çok basit, para, daha çok para kazanmak. Bize verilen 4 coğrafyadan birine karar verip kolları sıvıyoruz. *(Kendimize güvenebildiğimiz zorluk derecesinde tabii ki)* İlk iş kendimize bir demiryolu kurmak. Hemen en uygun mesafe için araştırmalarımıza başlıyoruz. Burada önemli olan şehrin adından çok öz kaynakları, diğer şehirlere mesafesi *(Raylarpara ile döşeniyor)* ve genişleme imkanları olması.

Kararımızı verdik ve iki şehri birbirine bağlayacağız. Önce rayları *(Shift + Oklar)* döşemek gerekecek. O kadar çabuk değil. Trenler iyi tırmanamazlar, dolayısı ile düz yollar isterler *(Mümkün olduğu kadar.)* Her sorunun *(para oldukça)* çözümü var; Tüneller, köprüler. Bu kadar da değil her araziden bir geçiş ücreti var. Buna karşılık geçtiğiniz araziler size iş imkanları çıkaracaklardır.

Güçlendikçe demiryolunuzu beslemek için sizde sanayiler kurabileceksiniz.

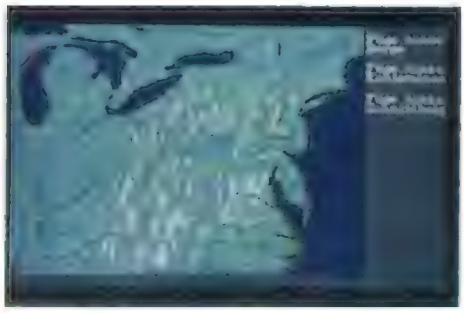
Rayları döşedik, sıra istasyonlarda; raylar üzerine istediğimiz yere istasyonlarımızı *(yine para, yine para)* kurabiliriz. İstasyonumuzun boyutu kabaca iş hacmini belirliyor. İstasyon küçük oldu diye üzülmeyin, para oldukça istasyonumuzu donatabiliriz.

Şimdi trenlerden tren beğenelim. Lokomotif seçimini ihtiyaçlarımıza göre belirledik *(Neden hep en pahalısını alırız ki?)* artık resmen seferlere başlamak üzereyiz. Tren istasyondan çıkıp önümüze geldi, sıra vagonlarda.

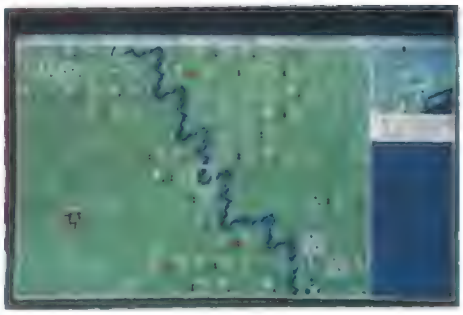
Çeşit bolluğuna aldanmayın gideceğiniz istasyon sizden ne bekliyor, bu istasyon size ne sunuyor araştırın *(Bu arada sizin lokomotif kaç vagonla, ne kadar eğimi, ne hızla çıkıyor haberiniz var mı?)* . Ve ilk seferiniz....

Hayırlı olsun.

Bu arada borsada neler oluyor, hisse senetleri ile oynayarak ihtiyacınız olan para kazanılabilir mi acaba, yoksa yerel haberleri izleyerek piyasanın ani ihtiyaçlarına hızlı cevap vererek milyonerlik yolunu mu tutalım? Hele bir de oyunun başında kıran kırana rekabet seçmişseniz geçmiş olsun size.



Railroad Tycoon ticari bir simülasyon sayılabilir. Tıpkı **PORTS OF CALL** gibi. Hemen sevinmeyin çünkü o oyun gibi çok kişi ile oynanamıyor. Kullanımının da **PORTS OF CALL** kadar kolay olmadığını söylemeliyim. Çok sayıda seçenek ve bunlara bağlı gelişen olay var. Maalesef oyundan zevk alarak oynamak için yabancı dil bilmek şart. (*Yabancı dil derken biraz da ticaret mi eklesek?)* Şu anda benim elimdeki versiyon Almanca ama İngilizcesinin de geleceğini sanıyorum.



Oyun çok detaylı ve mantıklı bir yerlere gelebilmek çok zaman ve emek harcatıyor. Dahası oyunu kullanabilmek için çoğu güzel oyunu oynadığınızdan daha fazla zaman harcıyorsunuz. Yine de meraklı birini uzun süre meşgul edecek nitelikte ve belirtmeden geçemeyeceğim, grafikler gerçekten sevimli. Eğer bu tür oyunlar size zevk vermiyorsa (*Ve dolu küflenmiş disket kolleksiyonu yapmıyorsanız)* size daha heyecanlı birşeyler verelim.

MICRO PROSE
1 Mbyte / Çift Disket

Grafik	% 90
Ses	% 65
Oynanabilirlik	% 50
Genel	% 70

Armour - Geddon

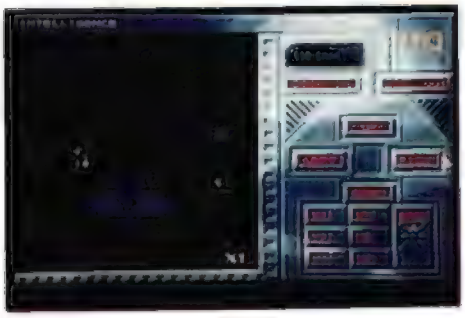
S. *Kaan GURKAYNAK*

Psygnosis bu kez de vektörel grafiklere saldırdı. Sevilen yazılım şirketi, yine Amiga'nın sınırlarını zorlayan yeni bir oyun ile karşımızda: **Armour-Geddon.**

Biraz strateji, biraz shoot'em up, bol miktarda simülasyon, dehşet vektörler ve heyecan, hepsi bir arada Armour Geddon adında toplanmış sizi bekliyor.

Konumuz çok kısaca şöyle özetlenebilir: Bir gelecekte,kötü güçler sizin uygarlığınızı yok edebilecek çok güçlü bir silah imal etmişler. Silahı yeterli enerji ile besleyince **Kıyamet Topu'** ateşe başlayacak ve bundan sonrakileri gelecek nesillere anlatabilecek kimse kalmayacak. Yer altında düşman saldırılarından korunmuş üssünüzde size düşen kötüleri durdurmak için silahlar bulmak ve bunlarla saldırmak. Hemen bir ipucu : Düşman öyle bir iki makinalı ateşi ile yıkılamıyor, bir Nötron bombası yapmaya acilen ihtiyaç var. Bu bomba için gerekli bilgileri düşmandan çalmak lazım. Bu bilgiler arazinin değişik beş yerine dağılmış durumda. Kısaca görev olarak özetlenen harekatlarda bu parçaları toplamaktan ibaret.

Amacınız için tanklar, hovercraftlar, stealth *(Aaaa nasıl bilmezsiniz, hani görünmeyen demek ...)* bombardıman uçakları, avcı uçakları ve de helikopterler emrinize amade. En güzeli ise tüm araçları tam anlamıyla kullanabiliyorsunuz. Örneğin avcı uçağı ile uçmak en az F-18 interceptor ile uçmak kadar zevkli ve detaylı.



Gelelim oyuna: Disketi sokar sokmaz Psygnosis logosu çıkacak *(Bilgisayarın çalışması ön şart)* bu sırada sol mouse *(yoksa Fare mi desem?)* tuşuna basarak demoyu geçebilirsiniz *(Bazı Amigalarda demo çalışmayacaktır, kızmayın.)*. Demodan sonra ikinci disket istenecektir. Maalesef yine **DFO:** a takmak zorundayız *(Psygnosis nedense bu hatayı devamlı yapıyor ???)*. İşte karşımızda Armour Geddon. Bu ilk menu miscellaneous *(misc.)* menüsü oluyor.

Miscellaneous Menüsü: Oyunla ilgili genel ayarlamaları buradan yapıyoruz. I raining seçeneği *(Menulerde turn seçimler mouse ile yapılıyor.)* oyuna alışmanız için konulmuş. Training mode **ON** olunca elinizde birçok silah yeterli oranlarda hazırlanmış oluyor. Becerebiliyorum deyince Training mode **OFF** olarak savaşmayı deneyeceksiniz. **START SINGLE** tek bir Amiga ile oyuna başlama, **START MULTI** ise modem bağlı Amigalara özgü bir seçenek. *(Meraklısına: burada karşılıklı değil yardımlaşarak savaşılıyor.)* **SURRENDER** teslim olmak anlamında, bu kadar çaresiz duruma düşmenizi istemem. **LOAD, SAVE ve FORMAT** oyunlarınızı kaydetmek ve kaldığınız yerden devam etmek için seçenekler. Şimdi **START SINGLE** seçeneği ile oyuna başlayalım. Karşımıza Headquarters *(HQ)* karargah menüsü çıkacak.

HQ menüsü: Bir çeşit ana menü, buradan diğer tüm menülere geçilebilir. Ortada dönen şekil üssünüzün yakınlarındaki tehditleri gösterecektir. **SPIN** seçeneği dönmeyi durduracak oklar ise istediğiniz yöne hareketi sağlayacaktır. **MESSAGES** Harita *(MAP)* yerine hareketleriniz hakkında bilgiler verecektir. **ECL** Düşmanın ilerlemesi hakkında fikir verir. Onun üzerinde ise zaman göstergesi var *(Gün Saat Dakika)*. Zamanı iyi takip etmek karanlıktaki hare katları planlamak açısından önemlidir *(E vet hava da kararıyor)*. Sağ alt tarafta ise araçlarınız hakkında bilgiler var. Aktif bir araç varsa bunlara basarak aracın kontrolünü alabilirsiniz. En üstte ise diğer menüleri seçebilirsiniz. **R&D** acilen ilgilenmemiz gereken bir menü.

R&D menüsü: Tüm silahların üretimi ve geliştirilmesini buradan kontrol edeceksi-niz. Bazı silahlar daha geliştirilmemiştir. Hemen bilim adamlarınızı *(SCIENTISTS)* seferber edin, **DEVELOPED** yazdığında silahınız üretime hazırdır, artık mühendisleriniz çalışmaya başlamalıdırlar *(ENGINEERS)*. Silahları **PREV-geri** ve **NEXT-ileri** seçenekleri ile görebilirsiniz. **RECYCLE** ise o silahı parçalayacaktır. Bu size o silah için kullanılan hammadeyi sağlayacaktır. *(Training oynamaktan vazgeçtiğinizde ihtiyacınız olacak, zira hammadeler sınırlı)* Elinizdeki miktar *(TOTAL)*, geliştirme yüzdesi *(%DEV)*, üretimin durumu *(%MAN)* ve ürünün ağırlığı *(WEIGHT)* resmin sağında olacaktır. Mühendis ve Bilim adamı atamaları hep oklar yardımı ile olacaktır. Burası için size şundan şu kadar üretin, bunu böyle yapın demeyeceğim. Bu tümü ile size bağlı, kendi taktiğinizi geliştirip nelere, ne zaman ve ne kadar ihtiyacınız olacağını göreceksiniz.

INTEL menüsü: Burada harekatlarınızı planlayacak ve yönünüzü bulmak için noktalar **WAYPOINT'ler** yerleştireceksiniz. Gördüğünüz harita en başta sizin üssünüzün ortası. **ZOOM OUT** ile görüntüyü uzaklaştırabilir ve **ZOOM IN** ile yaklaştırabilirsiniz. *(Maksimum x128 olacaktır.)* Haritada dolaşmak için **LEFT-sol, RIGHT-sağ, UP yukarı ve DOVVN-aşağı** tuşlarını veya harita içinde sağ mouse tuşunu kullanın.

V 1-6 ile kendinize yön noktaları belirleyebilirsiniz *(Haritada sol mouse'a basın)*. Oynadıkça karşılaşacağınız düşmanlar haritaya işlenecektir *(Hareketliler hariç)*. Tüm yollarıda buradan görebilirsiniz *(Kara araçları yollarda çok daha hızlı hareket edebiliyorlar)*. **BASE** tuşu ile harita yine üssünüze ayarlanacaktır. Haritada görebileceğiniz beyaz simgeler sizin araçlarınız.

Equip menüsü: Araçlarınızı burada donatıp kumandalarını ele alıyorsunuz. **ROSTER** adı altında altı bölüm donatabileceğiniz araçları simgeliyor *(HQ menüsündeki ile özdeş)*. Sağ altta araçların gösterildiği grafik *(ACCESSORY GRAPHIC)* ve yanında elinizdeki miktar bulunuyor *(N.A. elinizde yok demek)*. Oklarla istediğiniz aracı seçin ve grafiğin içinde sol mouse tuşuna basık *(BASIK)* tutarak sol tarafa taşıyın. Artık sağ tarafta o aracın taşıyabileceği silahlar belirecektir. Aynı şekilde aracınızın üç silah bölümünü doldurabilirsiniz.

ROSTER daki altı aracıda böyle donatabilirsiniz.

Aracınız hazır, hedef belli ve silahlar hazır mı? **PILOT VEHICLE** seçeneği aracınızı sizin kontrolünüzde yukarı çıkaracaktır.

Stores menüsü: Elinizdeki tüm silahları, ilgili verileri ve hammadde miktarlarını bu-

radan görebilirsiniz. Unutmadan görevlerde arayacağınız nesne burada en sonda gösterilen *(Neutron Bomb Technology)* şekildedir.

ARAÇLAR: Elinizde toplam-altı değişik araç var, bunların hepsinin değişik özellikleri var. Bazı işleri ise sadece belirli bir araç yapabiliyor, bu da o aracı kullanmanızı *(ister hoşlanın ister hoşlanmayın)* zorunlu kılıyor. Aşağıda araçlar hakkında fikirlerimi tek tek anlatacağım ve kumandalarda olan farklılıkları belirteceğim, ama araçların yarar derecesine kendiniz oynayarak karar vermelisiniz *(Belirtilen hız kara araçları için arazide, menzil ise yolda ölçülmüş).*

Ağır Tank: Çok kısa menzilli ve en yavaş araç. Bunun yanında araçların her türlü saldırıya karşı en dayanıklısı *(İki üç helikopterin saldırısı vız geliyor).* Nötron bombasının parçalarını toplayan tek *(???)* araç. Her türlü yer hedefini yok edeceğinden emin olabilirsiniz. Yalnızca menzilinin kısalığı beni çok uğraştırdı.

Menzil: 28 mil
Hız:- +68 mil
Taşıdığı aletler: SHELLS, LASER. ROC KET, NEUTRON BOMB. DROP TANK. NIGHT SIGHT, CLOAKER
Joystick ileri: ileri güç
Joystick geri: geri güç.

Hafif Tank: Gerçekten yüksek hızlı milimetrik hücumlar için kullanılabilecek bir alet. Menzili nispeten uzun ve kolay yönetilebiliyor. Tank olmasına rağmen dayanıklılığı ve silah yükü oldukça kötü.

Menzil: 43 mil
Hız:- +102 mil
Taşıdığı aletler: SHELLS. LASER. DROP TANK, NIGHT SIGHT
Joystick ileri: ileri güç
Joystick geri: geri güç.

Hovercraft: Kara araçları içinde en hızlısı, zengin silah çeşidi bu aracı birçoğunuzun favorisi yapacaktır. Göller üzerinden geçmek istiyorsanız tek alternatif. Ancak menzili hızına oranla çok kısa. Aynı zamanda saldırılara karşı son derece dayanıksız *(Artık o hızla sizi vurabilirler mi bilemem).* En kötü yanı havada süzülüyor olduğundan dönmek istediğinizde çok savruluyor. Bence kullanması *(belki biraz önceki sebepten, belki de motoru çalıştırınca hava yastığı üzerinde havalanmasından)* oldukça eğlenceli.

Menzil: 30 mil
Hız: 140 mil
Taşıdığı aletler: LASER, ROCKET, MISSILE. DROP TANK, NIGHT SIGHT
Joystick ileri: güç artırır
Joystick geri: güç azaltır.

. ***Bomber:*** En uzağa uzanabilen aracınız. Öyle ahım şahım performans yok, fazla aksiyon yok ama yine de son derece den-

geli ve emin bir araç. Kendini savunabilecek silah taşıyamıyor. fakat **FUELPOD** ve **TELEPOD** ancak bombardıman uçağı tarafından taşınabiliyor.

Menzil 106 mil
Hız 370 mil
Taşıdığı aletler: BOMBS. RETARDED BOMBS' NEUTRON BOMB. DROP TANK. NIGHT SIGHT CLOAKER. TELEPOD. FUELPOD
Turn uçaklar için:
Joystick ilen: burnu aşağıya
Joystick geri: burnu yukarıya kaldırır.
Joystick sağ ve sol: uçağı sağa, sola yatırır
. *ve* .'. aracı yatırmadan sağa sola döndürür.
'0 . Frenleri açar kapatır.

Fighter: İşte tüm heyecan sevenlerin favorisi, hızlı, tehlikeli ve muhteşem manevra kabiliyeti ile avcı uçağı. **X-29** a benzer kanat yapısı olan bu aracı yer ve hava savaşları, ayrıca da araştırma uçuşları için kullanabilirsiniz. Aman dikkat, uçağınız öyle tanklar gibi isabet kaldıramıyor. Ama hiç bir araçta bu kadar çevik değil. Oyun sadece bu uçaktan ibaret olsa bile *(bence)* yine başarılı sayılabilirdi.

Menzil: 86 mil
Hız: 890 mil
Taşıdığı aletler: LASER, MISSILE, ROCKET, RETARDED BOMB, DROP TANK, NIGHT SIGHT, CLOAKER

Helikopter: Yine çok hareketli ve şık bir araç, oyunda belirtildiği gibi özellikle üssün hava korumasında çok etkili. Kaldırmak değil ama belirli bir yere indirirken epey zorlanacaksınız. Helikopterin uçuş mantığı biraz daha zor olduğundan başlangıçta biraz zorlanabilirsiniz ama vazgeçmeyin derim *(Helikopter burnu aşağıya eğilince hızlanıyor, burnunu kaldırınca yavaşlıyor).*

Menzil: 73 mil
Hız: 320 mil
Taşıdığı aletler: LASER, ROCKET, MISSILE, DROP TANK, NIGHT SIGHT, CLOAKER

- SİLAHLAR -

Shells: Karada ne varsa tahrip ediyor. İyi bir tek atış bir uçağı bile indirebiliyor. Ancak göz kararı atıldığından uzmanlaşma istiyor.

Laser: Sımülasyonlardaki makineli yerini almış. Kısa menzilde çok etkili hareketli herşeyi tahrip edebiliyor. Sınırlı olmaması ayrı bir güzellik. Ancak seri devamlı ateş edemiyorsunuz, alet kendini toparlamaya ihtiyaç duyuyor.

Bomb: Klasik bombalar gibi. 260 feet in üzerinde atılacakmış.

Rocket: Güdümsüz ama laser in etkimediği çoğu yeri tahrip eder. Hava hedeflerinde kullanmanız tavsiye edilmiyor.

Missile: Çok etkili ve güdümlü. Uçuş menzili yaklaşık üç mil. Tek kötü tarafı kızılötesi yanıltmalar tarafından *(FLARE)* atlatılabilmesi

Neutron Bomb: Kötülerin üssünü delebilecek güçte bir silah. Görevler bitmeden silahı üretemiyorsunuz. Havadan atıldığında 2600 feet'in üzerinde olmanız gerekiyor.

Retarded Bomb: Paraşüttü bombalar. Her hangi yer hedefine 210 feet'in üzerinden atılır.

Night sight: Gece görüşü, ne diyeyim yani, gece görün diye.

Drop Tank: 792 kg ek yakıt isteyenlere tavsiye edilir *(Örneğin bir Ağır tank 3000 kg yakıt taşıyor II!, eğer bu Drop Tank olmadan yapamayacaksanız oldukça dikkatli hareket edin).*

Cloaker: Radarların sizi bulmasından mı şikayetçisiniz? Cloaker uçağınızı tam anlamıyla görünmez yapacaktır. Ancak bunu yaparken korkunç bir yakıt sömürüsüne girişecektir. Dikkatli kullanmanız gereken bir alet.

Telepod: Peki ama eğer 110 millik bir mesafeye saldıracaksak ne olacak diye düşünmüş olabilirsiniz *(Tüm araçların menzili dışında!*). Telepodlar sayesinde istediğiniz yere ışınlanabilirsiniz. Merkez telepod, üssünüzde *(havada dönen üçgen şey)* bulunuyor. Bomber ile dört telepodu istediğiniz yere bırakabiliyorsunuz. Daha sonra bu telepodların herhangi birinden diğerine ışınlanabiliyorsunuz *(Yakıt kaybetmeden).* Her aracı ışınlayabilirsiniz, tek yapacağınız bir telepodun 5 metre mesafesine gelip 'G' tuşuna basmak ve çıkan menüden gitmek istediğiniz yeri seçmek *(Bir hovercraft ı nasıl 5 m mesafeye getirirsiniz onu bilemem artık).*

Fuelpod: Çok benzer bir şekilde belirli yerlere Fuelpodları atarak buralardan yakıt ikmali yapabilirsiniz. Yine 5 metre mesafede F' tuşu yakıt ikmali yapmanızı sağlayacak *(Fuelpod etrafından yakıt topluyor, her zaman dolu olmayabilir).* Bu arada bu yanaşma manevrası çok tecrübeli değilseniz yeteri kadar yakıt harcatacaktır, bu yüzden ucu ucuna hesaplara güvenmeyin.

Oyun ekranı: Her araç için aynı kumanda tablosu var. En solda üç tane alt alta taşınan silahları ve miktarlarını gösteren tuşlar bulunuyor, beyaz olan silahlar aktif demektir. Bunun yanında yakıt durumunu belirten gösterge *(tahmininizden hızlı değişecektir),* hemen sağında yukarıda kalan **FLARE** *(Güdümlü füze atlatıcısı)*sayısı, altında ayarladığınız rotaya göre konumunuzu belirleyen gösterge *(çizgiler üzerinde oklar yok olursa doğru gittiğinizi, eğer ok varsa rotanın o yönde kaldığını belirtir),* altında ise E, R, L, S harflerinin bulunduğu göstergeler yer alır. Bu harflerden 'E'nin parlaması motorun çalıştığını, 'R' Radara yakalandığınızı, 'L' size güdümlü bir füzenin kilitlendiğini, 'S' ise hava taşıtlarında uçuş kabiliyetini kaybettiğinizi *(Kod adı Stalf)* bildirir. Biraz daha sağda kalkan şiddeti göstergesi var *(Kalkan sizi saldırılardan koruyacaktır. Az da olsa yakıt harcar, eğer saldırı şiddeti kalkanın şiddetinden fazla ise araç yara alacaktır. Hasar gören kısımlar sarı bir ışık yakarlar).* Motor gücü göstergesi *(Thro)* ve kalkan gücü göstergesi *(Shr)* fazla açıklama istemiyor. Yine de tam orta değerler belirli bir durumu koruyor. *(Yani, kalkan gücünün tam ortada olması mevcut kalkan gücünün korunması, sağa kayması ise kalkanın yüklenmesine karşılık geliyor).* Ortada Radar var. Uçaklarda sadece ön tarafı kollayan radar diğer taşıtlarda size 360 derecelik tarama sunuyor, altında ise tanıdık pusula. Yine sağda bilgi ekranı var. Bu ekranın üç değişik konumu var, bunları 'V tuşu ile görebilirsiniz. İlk durumda hız, top açısı, yükseklik, yükselme hızı, menzil gibi bilgileri *(aracına göre)* okuyabilirsiniz. İkinci konum taşıdığınız aletleri ve ağırlıklarını vede kalan yakıtınızı göstermekte. Son konum ise size görevlerde nereye gitmeniz gerektiğini ve o andaki koordinatları verecektir *(Toplam beş görev var. Diğerlerini öğrenmek için 'N' tuşunu kullanın).* Bu göstergenin kenarlarındaki oklar kontrol aracınızın ne kadar etkilediğini gösteriyor. En sağda yine diğer araçların durumu var.

Kontrol: Araçları kullanırken Joystick menülerde Mouse size en iyi tavsiyem.

Esc	- HQ menüsü
F1 - F6	- 1-6 numaralı araçlar
F8	- Radarı ilk konuma almak
F9	- Radarın daha çok alan göstermesi
F10	- Radarın daha yakını göstermesi
1-6	- 1-6 inci rota noktaları (Intel menüsünde ayarlanan)
7	- Rota noktası (Seçilen ..(1-6) rota)
8	- Üs rotası
-/+	- Motor gücü azaltma / arttırma
Backspace	- Fren
Tab/Ctrl	- Namluyu kaldırma/indirme
Q/A/Z	- Silah seçme
W	- Silah görüntüsü
E	- Acil durum çağrısı *(???)*
P	- Dondurma *{Cornet değil Pause)*
S	- Motoru açma kapama
F	- Yakıt transferi
G	- Teleport
J/K/M	- Joystick / Klavye / Mouse kontrolü
L	- Asansör *(Aracınızın İşi bitince üsse geri almak için)*
V	- Bilgi ekranı seçimi
B	- Fren *(Önceki ile aynı)*
,/.	- sola/sağa kaydırma
Return	- Klavyede ateş
Oklar	- Klavyede Yönler
sağ ALT	- Flare atma *(Füzelere karşı)*
Del / Help	- Kalkan indirme kaldırma

SHIFT İLE

Esc	- Kendini tahrip etme
F1-F5	- telepodları Rota olarak alma *(F1 üsteki telepod)*
-/+	- min/max güç
P	- Yazısız Dondurma *(No Name)*
K/J	- Tüm kumandaların Klavye / Joystick olması

ALT İLE

F1-F4	- Fuelpodları Rota olarak alma

Bunlar araçları kullanmak için. Numara tuşları tümüyle görüntülemeye ayrılmış.

NUMARA TUŞLARINDA

8 Ön olmak üzere 9 - 6 - 3 - 2 - 1 - 4 - 7 tuşları saat yönünde 45 er derecelik döndürmeler sağlıyor. En güzeli bu dönme birdenbire değil de yavaş yavaş oluyor.

-/+ - kamerayı alçaltıp yükseltiyor.
/ * - kamerayı uzaklaştırıp yaklaştırıyor.
N - kamerayı sola sağa döndürüyor.
Enter/. / Shift Enter - Dış görünüş 1-2-3
0 - Tepeden görünüş (Özellikle aracınızı asansöre yerleştirirken kullanın)
Shift. - Kule görüntüsü
5 - İç görünüş

Savaşırken düşmanlarınızın cephanesi veya yakıtı bitince döneceklerdir. Göreceğiniz sarı çizgiler topun besleme yollarıdır. Buralarda düşmanların sıkı yer savunmaları olacaktır *(Roket, Füze atarlar güdümlü toplar vs.).* Çatala benzer yapılar güç aktarma yerleridir. Tahrip edilmeleri zordur ama size zaman kazandırabilir. Telepodları yerleştirirken yakınlarında düşman olmamasına dikkat edin *(Ağır tanka birşey olmayabilir ama diğer araçları da düşünün).* Bir aracı üsse geri almak istiyorsanız, kendi asansörüne götürmelisiniz. Uçaklar her yere inebilir ve her yerden kalkabilirler *(Sağlamlarsa).* Ancak pistlerde ve yollarda her zaman daha kaba inişleri kaldırabilirler. Uçak Stall olduğunda paniklemeyin, hızınız 160 - 200 olana dek bekleyin ve aracı düzeltin.

Uçaklarla manevra ve tırmanma yapmadan bir süre hızlanmalarını bekleyin, daha iyi sonuç alacaksınız. Her şeyin başı eğitim: Batınızda sabit ateş etmeyen hedefler var, onlarla savaşın.

Görevlerde koordinatlar X'ler. doğuya doğru, Y'ler kuzeye doğru artıyor. İlk parça için Intel menüsüne gelin, Zoom Out yapın (x *4 falan)* ve sağa *(doğuya)* ilerleyin azıcık güneyde doğu batı doğrultusunda bir pist göreceksiniz, onun az kuzey batısında kare benzeri bir bölge var. Aradığımız oradaki binaların birinin dışında duruyor. Burasının düşman kaynadığını söylememe gerek yok. Unutmayın parçayı sadece ağır tank alabiliyor *(Bomber'ında alabildiği iddia ediliyor, şahsen beceremedim).*

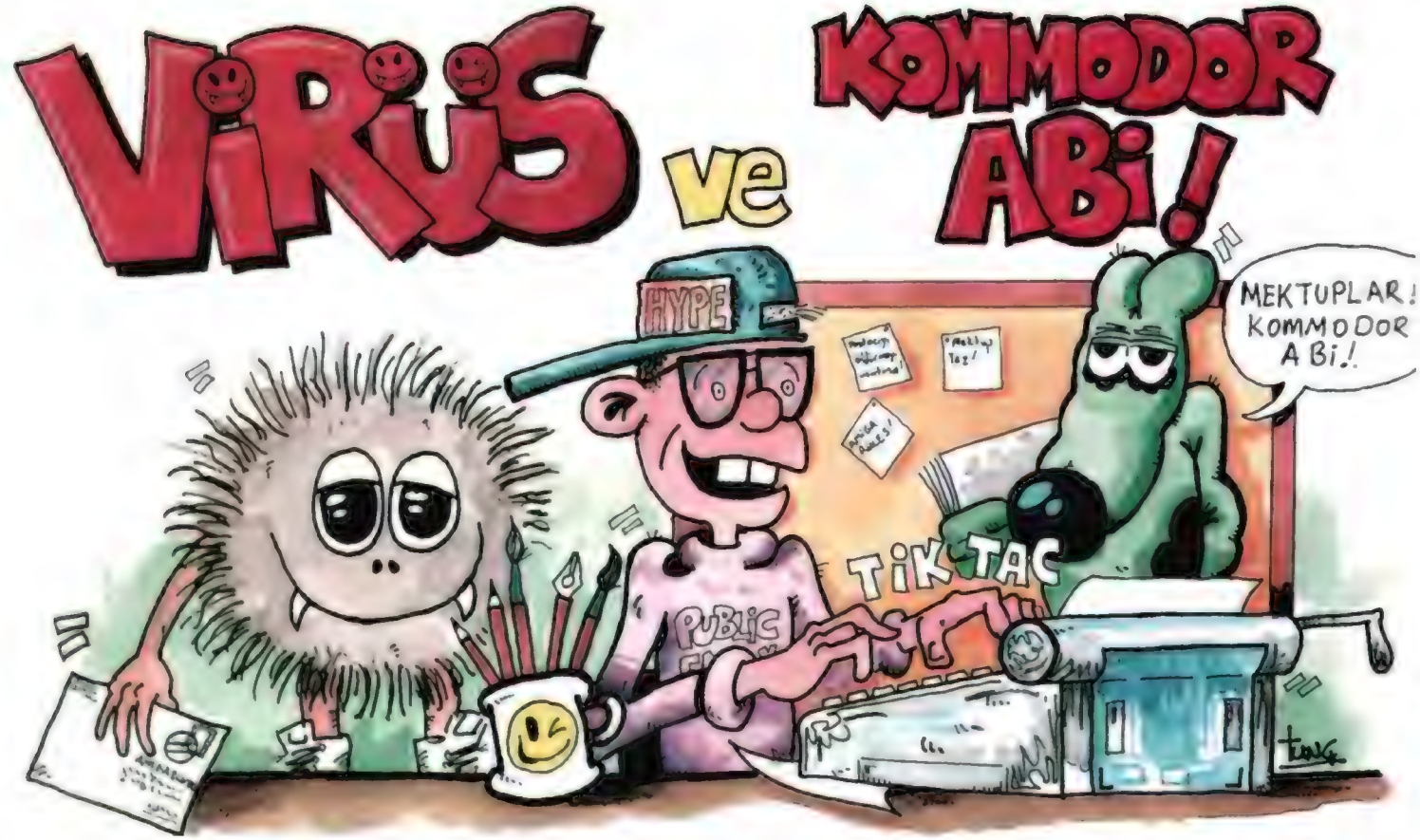
En temizi bir bombardıman uçağı ile havaalanı yakınlarına bir teleport sonra bir ağır tank çıkarması. Çok mu kolay bir de **Training OFF** deneyelim lütfen!!!. Evet diğer görevleri zevkinize bırakıyorum. Haa Düşman üssü mü nerede? Tabii ki en uzak köşede, başarılar.

Bu oyunu tüm simülasyon severlere,. **CARRIER COMMAND, MIDWINTER, DAMOCLES** hayranlarına şiddetle tavsiye ederim. Vektörler gerçekten çok **SMOOTH** ve hızlı. Ses olarak delice efektler yok. Anca gerektiği kadar. En azından rahatsız etmiyor....

tekrar görüşmek üzere, KGF.

PSYGNOSIS
3 DİSKET/512 K

Grafik (Vektör)	% 90
Ses	% 30
Oynanabilirlik	% 75
Genel	% 85



ZARARLI BİR SAYFADIR! HAYDİ SIĞINAKLARA!

Bakıyorum can yeleğini takmışsın! Oh! oh! gaz. masken de yanında. Nihahaha! O kadar korkmana gerek yok. Zararlı bir sayfadır dediysek, hafif bir zarar. Mesela disketlerinizi formatlarım. Özellikle data disketlerinin kırkıncı tracklarını çok severim. Birde kaçak kopyalarda gezmeye bayılırım.

Bu ay iyisiniz. Okullar yok! Bol bol oyun oynarsınız artık. Zaten bombalı paketlerin gelmesi durdu. Bunu yaza bağlıyorum. Bu ay birçok dergiden bazı haberler var. Çoğunuz bizi merak ediyorsunuz. Yakında belki bir resim çektirir burada basarız.

Geçen ay KOMMODOR ABİ ye oldukça çok mektup geldi. Aman Allahım, onu kıskanmaya başladım. Neyse virüsler beni unutmazlar inşallah! Bu ayki dergi haberlerimize geçelim. Haydeeee.

Yazıt ve kitabeleri redüklemekten yorulan SİNAN tatile çıktı. Yaz tatilini geçirmek için KUZEY KUTUP'a giden SİNAN bize oradan telefon açarak. 'Bilgisayar Tanrıları kahretsin: bu ay ve önümüzdeki beş ay KUZEY KUTUP'ta geceymiş. ben nasıl güneşlenicem? Yanıma boşu boşuna 15 litre güneş yağı almışım.' dedi.

Dergimizin FRP prensi TARKAN BARLAS, shoot'em up oynarken basıldı. Olay sonunda gazetelere verdiği demeçte, benim bir suçum yok. Ben de insanını, ben de shoot em up oynarım! dedi.

Bilumum gazetelerde çalışan GÜZİN ABLA. dergimizin MEGA yazarlarından KOMMODÖR ABİ'ye 150.000.000'luk tazminat davası açtı. Kendisine ait olan fikrin KOMMODÖR ABİ tarafından çalındığını iddia eden GÜZİN ABLA. soluğu mahkemede aldı. Davanın sonucu merakla bekleniyor. Haydi bakalım hayırlısı KOMMODORABİ!..

Yazılarını geç getiren yazarları öldürme ve devam eden MAHMURE abla. Tatil sebebiyle FREDDY KRUEGER'ı yazarların rüvalarma girmesi için kiraladı. TOSUN GÜLLE ile akraba çıkan FREDD her gece TOSUN ile KICK OFF oynu-. vor. Yazarlar artık çok rahat.

Metalci yazar GÖKMEN BAYIN'ın yazarlık dışında LAHMACUN ve KEBAP salonu işlettiğini öğrendik. Ani yapılan bir baskınla çiğ köfte yaparken yakalanan GÖKMEN, aslında ben GÖKMEN değilim değilim diyerek olay yerinden koşarak uzaklaştı. Şu anda Tokyo'ya doğru koşmaya devam eden GÖKMEN'İ bakalım kim durdurabilecek.

Midili darbuka projesini başarıyla gerçekleştiren TOLGA&KUBİLAY ikilisi, şimdi de midili KANUN yapma projesi ile uğraşıyorlar. Yakında AMIGA'yı başka müzik alanlarında da kullanacaklarını iddia ettiler.

Mektuplarınızı benden esirgemeyin. Unutmayınn en ilginç mektubu gönderen arkadaşlara süpriz hediyeler yarışması devam ediyor. Hediyeleri merak edenler yakında hediyelerin ne olduklarını öğrenecekler. Gelecek ay tekrar bu savfalarda buluşmak üzere hoşçakalın.VİRÜSKILLER'lara ölüm!....

BİLGİSAYAR TANRISI ABİNİZ YİNE DERTLERİNİZİ ÇÖZÜMLÜYOR! NIHAHAH!
İŞTE YİNE MEKTUPLAR! HAYDEEE! KOLAY GELEE....

Selam evlatlarım! İşte biricik KOMMODOR abiniz gene sizlerle. Evet, evet sizin KOMMODOR abiniz. Her ay olduğu gibi bu ayda köşemize bir çok saç., eee şey pardon sorunlarla dolu tarafımdan çözümlenmeyi bekleyen mektuplar geldi diyecektim. Her neyse ne yapalım benim kaderim böyleymiş. Herhalde büyük bir günah işledim ki, cezasını mektup cevaplayarak çekiyorum.

Bu kadar espri yeter; şimdi de biraz ciddi takılıp sizlerden gelen mektupların arasından seçtiğim birkaç umutsuz vakaya göz atalım.

Sizler için seçtiğim ilk mektubu, Beşiktaş'tan yani İstanbul'dan AYTAÇ AKINCI isimli arkadaşımız yollamış. NOT: Bu mektubu okurken gülme krizi, gülerken çene çıkması, fazla gülmekten fiziksel değişme gibi durumlarla karşılaşıldığında hiç vakit kaybetmeden doktorunuza başvurun. Çocukların erişemeyeceği ve serin bir yerde okuyun. Ayrıca başınıza gelen bir hasar ya da hastalık durmunda AYTAÇ AKINCI'ya tazminat davası açabilirsiniz.

** Sevgili KOMMODOR abi; (Evet evladım!)*

Dertlerimizi büyük sabır göstererek cevaplandırdığınız için bütün AMIGA kullanıcılarının adına teşekkür ederim. (NO PROBLEMO!)

- Benim derdim çok büyük. Çünkü Amiga bilgisayarımı annemle paylaşmak zorundayım. Şimdiye kadar çıkan bütün oyun programlarını çözmüş durumda. Program yetiştiremiyorum.

Yalnız tek korkusu Amiga'nın mouse (faresi)'u. Annem fareden çok korkar. Akşamları fare'nin yanına peynir ve pasta koyuyor. Fareyi kendisine alıştıracakmış. Zavallı farem kediye yem olmamak için durmadan pasta kemiriyor. KOMMODOR abi bana bu konuda yardımcı ol. Fare yerine tavşan takabilir miyim ?

- RAM kartları ne işe yarar? Bu kartlarla fal bakılırmı? Bayramlarda tebrik kartı olarak kullanılır mı?

Sorularıma ve derdime çare bulursan çok sevineceğim. Yayın hayatınızda başarılar diler, Amiga Dünyası'nın tüm çalışanlarını ve derginin yeni yaşını kutlarım.

NOT: KOMMODOR abi sana bir resmimi gönderiyorum.

AYTAÇ AKINCI

* Sevgili okur Aytaç! Göndermiş olduğun bu mektubu okuduğumda bir an dehşete düştüm ve orada yıllardır görmediğim bir arkadaşım olan Behçet'e rastladım. Meğer seneler evvel Behçet de dehşete düşmüş. Daha sonra orada dehşetengiz bir kızla tanışıp evlenmiş. Ve şu an dehşet içinde yaşadık... AAAA ne diyorum ben ya? Sorulara cevap düşünürken daldık gittik iyi mi? Neyse Behçet'i falan bir kenara bırakıp cevaplara geçelim iyisi mi biz.

- Mektubunda annenin fareden korktuğunu belirtip fare yerine tavşan takabilir miyim diye sormuşsun. Cevabına gelince; Takamazsın çünkü tavşanın kuyruğu (yani kablosu) Amiga'nın mouse portuna kadar yetişmez. Ama oraya tavşan değil de dinazor veya 2-3 yaşlarında bir canazor takabilirsin. Fakat bu masraflara girmeden önce anne'nin bu 'zor'lu hayvanlardan'da korkup korkmadığını öğrenmen, hem senin, hem de tüm aile fertleri için çok iyi olur. Çünkü bu önerdiğim hayvanların peynir ve pasta ile doymadıkları gibi, aç kaldıklarında sahiplerini de yediği bilinmektedir. Hem düşünsene, bu sefer annen' hayvanları kendine alıştırmak için bilgisayarının yanına bırak pastayı, peyniri; AT, İNEK, KOYUN vs.vs. gibi hayvanlar bırakacak. Hem sonra bunlarrrr... lyyy yok yok dilim varmıyo, boşver zaten iyi bir fikir değildi sanırım.

- RAM kartları z.Uten adından da anlaşıldığı gibi bayRAM'larda tebrik kartı yerine kullanılması için bilgisayar kullanıcılarına sunulmuş büyük kolaylıklardan biridir. Her bayram bilgilsayarı olan tanıdıklarınıza bu kartlardan gönderirseniz, hem RAM kart satıcılarını hem de akrabalarınızı ve tanıdıklarınızı mutlu edeceğinizden eminim (herhalde önümüzdeki bayramda bana da bir RAM kart atmayı unutmazsın Aytaç'çığım).

NOT: Bayramlık RAM kartlarımız gelmiştir. Fiyat caziptir. Müracaat KOMMODOR ahi kah kuh...

- Hayır bu kartlarla fal bakılmaz. Ama bir müjde verebilirim. Pek yakında 1 MB FALKART'lar piyasaya sürülecek. Bu kartlarla istediğin kişiye ister fal bak, ister yan bak; tabii ki bu senin bileceğin birşey Aytaç'çığım. Ama sana bir KOMMODOR abi uyarısı, sen genede kimseye yan bakma. Yiğeceğin bir darbe ile hayatının sonuna kadar devamlı yan bakabilirsin sonra.

- Evet! evet! Tebrik kartı yerine kullanabilirsin. Zaten RAM kartın üzerindeki yollar kartın gideceği yerin belirlenmesi için çizilmiştir.

Gönderdiğin mektup ve iyi dilekler için ayrı, ayrı teşekkür ederim. Bana göndermiş olduğun vesikalık resimlerini aşağıda yayınlıyorum. Fakat biraz acayip gibi geldi ya. Herhalde bunları 1 dakikada teslim eden yerlerden birinde çektirdin ha? HAAHAHAHA.

İkinci mektubu ise İstanbul'dan kendine süper Ömer diyen ruh hastası bir kardeşimiz göndermiş. Herhalde bu arkadaşımız hakaret dolu bir mektup gönderdiğinde, o mektubun kesin olarak yayınlanacağı gibi saçma bir sabit fikir saplamış kafasına. Fakat burada tüm AMIGA DÜNYASI okuyucularının unutmaması gereken bir konuya değinmek istiyorum.

Dergide başlatmış olduğumuz bu köşenin amacı harıl, harıl çalışma ile geçen koca bir ayın yorgunluğuna biraz espri katarak bu yükü biraz olsun çekilir hale getirmek. Bu neşe dolu sayfamızda biraz sonra okuyacağınız gibi espri ile karışık da olsa hakaret içeren mektuplara ve bu mektupları gönderen ESPRİ ÖZÜRLÜ kişilere, bundan sonra bu sayfada yer olmadığını da özellikle belirtmek isterim. Daha önce köşemize böyle bir mektup gelmediğinden, böyle bir mektubu bir sefere mahsus olmak üzere ÖMER BERGİN arkadaşımızın(!) cahilliğine verip tam olarak yayınlıyor ve gene eski esprili kişiliğimize bürünerek cevaplıyoruz. Her neyse bakın mektubunda neler demiş süper Ömer.

KOMMODOR soytarısı;

Sana basit gayet basit bir soru yöneltmek istiyorum. Ama memory chipleri nin buna izin vereceğini pek sanmıyorum. İyisi mi. sen gayet yavaş oku (aheste, aheste) zira beyninden dumanlar çıkabilir. Aslında beynine bir soğutucu taksan iyi olur (derin dondurucu daha da iyi olur).

Sen, fani yaratık, sen beni tanıyor musun? -15 Mhz'de çalışan beyninin düşünmesini beklersek tarihe karışırız. İyisi mi. ben söyleyeyim. Tanımıyorsun. Tanışan hu işi yapmazdın. Şimdi kendi kendine Ne kusur işledim? Ne yaptım?' gibi sorular yönelttiğine eminin:. Seni versiyonu düşük bol guru'lu yaratık. Bir modem hile çekip halımızı hatırımızı sormadın. Ne yapayım seni acaba'.' Seni formatlayıp da mı saklasam yoksa formatlamadan mı saklasam? Neyse yaptığın hu virüslüğü affediyorum.

Seni fani digitize yaratık, anladığım kadarı ile sen sorulara cevap veriyormuşsun. Sıkıysa şu sorulara cevap ver. (Ömer sorarsa en kazığını sorar).

1-> Bilgisayarı açtın, bir de haktin ki ekrandaki disket resmi yok. Ne yapardın? (ne yapacaksın disket kutundan bir disket alıp oraya yerleştirirsin. (Şaka şaka...)

2-> Orjinal program ile kopya program arasında ne fark vardır?

*3 > **ZOMBIE BOYS**'un (yeni adı ile BRONX) ağırlık ortalamasının 115 Kg olduğu doğru mu?*

4-> BRONX'un ağır elemanlarından YİGO ne iş? (Sakın ince iş deme inanmam!... ha ha ha)

5-> İbrahim Sweetvoice, Little Emrah. Orhan Young Mr. Freddy Tayfur gibi sanat güneşlerinin bundan sonraki çalışmalarında Amiga'dan yararlanacakları doğru mu?

Bu ay biraz terleyeceksin galiba'.. Hahahaha

***Ömer Bergin** (Süper Ömer de diyebilirsiniz)*

İşte özürlü arkadaşımızın kendine göre süper zor mektubunun cevapları. Zannedersem, IQ = -90.

l-> Evet seneler önce böyle bir olay başıma gelmişti. Hiç unutmam sene 1453, aylardan falan günlerden filan, Fatih beni sabah kahvaltısında İstanbul fethini konuşmak üzere sarayına çağırdı. Kahvaltı bittikten sonra "bre KOMMODOR abi yürü bir Roof bar'a gidelim' dedi. Hazırlandık, tam kapıdan çıktık, bir baktım SUPER-MAN ve yakın arkadaşım SÜLEY-MAN. Hemen SÜLEY-MAN'ın yanına sokulup, 'usta bizi de bara kadar atsanıza' dedim. O da, lafımı olur KOMMODOR abi zaten biz de çocuklarla buluşacaktık dedi. Hangi çocuklar, diye merakla sordum. Abi bizim çocuklar ya tanırsın ŞİŞ-MAN, ÖS-MAN, SAL-MAN ve birkaç arkadaş daha. Her neyse ne diyorduk, hah ekranda disket resmi yoktu. Evet böyle bir durumla karşılaşıldığında hemen polisi arayıp ekrandaki disketinizin çalındığını bildirirseniz sorun çözümlenir sanırım.

2-> Valla ne desem yalan olur. Şimdiye kadar değil programa, orjinal programa para verdiğimi hatırlamıyorum. Ama eğer seni aydınlatacaksa bir kuş tarifi yapabilirim. Şimdi sana ip uçları veriyorum.

I- Bu kuş. düz ovada avlanır, 2- Kanadı ve budu bağlanır. 3- Eğer kanadı ve budu bağlanmazsa, uçar gider, 4- Adına yakılmış çok komik bir şarkısı vardır,

3-> Valla bunu 115 Kg olduğunu sandığın kişilere sorsan daha iyi olur. Fakat bunu onlara sormadan evel sana biraz bilgi vereyim istersen. En son 'Abi siz 115 kilo musunuz?' diye soran bir çocuğun üzerinde hiç durmaksızın, defalarca, sabaha kadar Belgrat ormanların'da antrenman yapan VİGO ve TURBO'nun bayağı kilo verdiğini hayal meyal hatırlıyorum.

4-> Evet süper Ömer. Senin'de bildiğin gibi ViGO hiç de ince bir iş olmayıp tam tersine çok kalın bir iştir. Daha önceki sayılarımızdan da hatırlayacağın gibi. kendisi halen okçuluk sporu ile uğraşıp iyi nişancı olmadığından okları ile adam şişlemeye devam ediyor. Ayrıca sana bir öneri; ona sadece samimi arkadaşları ViGO der.

5-> Baksana Amiga'yı kimler kullanıyor! Aynaya bak! Onların kullanmamaları için hiç bir sebep göremiyorum.

Yeeaah! bu aylık benden bu kadar, bir dahaki aya çılgın mektuplarınızı bekliyorum. Bu arada bu köşe kimler tarafından hazırlanıyor diye gayet normal mektuplar geliyor. Bu köşe TUNÇ DİNDAŞ ve REHA MURADOĞLU tartından sizler için hazırlanıyor. Mutlu olun bakalım! Fakat biraz daha oyalanırsam adresim değişecek ona göre. Anık mektupları oraya gönderirsiniz hu.

BAKIRKÖY RUH VE SİNİR HASTALIKLARI BÖLÜMÜ KOMİK DELİLER KOĞUŞU PK:4667 BAKIRKÖY - İSTANBUL

Nihihahaannee!!!!!! KOMMODOR ABİ RULES!

ADRES DEFTERİ

Merhaba, bu ay basit bir adres defteri programımız var. Sizlerden gelen sorulardan anladığımı/ kadarıyla Basic programların özellikle dosya işlemleri konusunda zorluk çekiyorsunuz. İşle bu programımız bu konuda zorluk çeken okuyucularımız için iyi bir kılavuz olacak.

Sayın CENGİZ İLERLER iste BASİC'te dosyaya yazma ve okuma için istediğiniz örnek. Umarız yararlı olur.

```
PALETTE 0,0,0,0
PALETTE 1,0,5,0
PALETTE 2..6.0.0
PALETTE 3.0.0.1
WINDOW 1, "LISTE",,4
DIM a$(5),b$(5),c$(5),d$(5),c(5)
c$(l)="ADI    :":c(l)=15
cS(2)="SOYADI :":c(2)=15
c$(3)="TELEFON:":c(3)=!2
c$(4)="ADRESI :":c(4)=65
cS(5)="NOT    :":c(5)=65
ms=l
KEYS$="l234567890QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM.,;:'?/"+CHR$(l3)+CHR$(8) +CHR$(27)
OPEN "R",#l,"ram:defter",172
FIELD #1,15 AS ad$,15 AS sad$,12 AS tel$,65 AS adr$,65 AS NTS
anamenu:
pal=l
eks=-.0l
CLS:LINE (20*8,6*8-1 )-(55*8,14*8),2,b
LINE (20*8,3*8)-(55*K,6*8-2),3,b
COLOR 2,0:LOCATE 5,29:PRINT "ADRES DEFTERİ"
GOSUB okbas
LOCATE 8,29:PRINT "KAYIT ARAMA-DEG1STIRME"
LOCATE 9,29:PRINT "YENİ KAYIT"
LOCATE I0,29:PRINT "LOAD"
LOCATE ll,29:PRINT"SAVE"
I ,OCATE 12,29:PRINT "ABOUT THIZ PROGRAM"
LOCATE I3.29:PRINT "CIKIS"
menkeys:
d$=INKEY$:GOSUB fade:IF d$=""THEN menkeys
IF d$=CHR$(l3) THEN PALETTE 3,0.0,.7:GOTO selected
IF(d$=CHR$(28) AND ms<=l) OR (d$=CHR$(29) AND ms>=6) THEN menkevs
IFd$=CHR$(28) THEN ms=m.s-l:GOSUB okbas
IFd$=CHR$(29) THEN ms=ms+l:GOSUB okbas
GOTO menkeys
okbas:
COLOR 3,0
LOCATE ms+6.26: PR INT "  "
LOCATE ms+7.26:PRINT "→"
LOCATE ms+8,26:PRINT "   "
COLOR 1.0
RETURN
selected:
CI.S
ON ms GÖSUB kayitarama,ycnikayit,dload,dsave,.about,quil
GOTO anamenu
quit:
CLS:WINDOW CLOSE 1:END
kayitarama:
COLOR 2.0
LOCATE 2.27.PRINT "KAYIT ARAMA BOLUMU":COLOR 3.0:PRINT STRING$(80."-")
COLOR 1.0:st=0
FOR d= 1 TO 5
  PRINT c$(d)::sn=c(d):GOSUB inhand
  a$(d)=in$:IF er=-l THEN RETURN
NEXT d
COLOR 3.0:PRINT STRING$(80."-"):PRINT :COLOR 2.0
PRINT TAB(31)"BULUNANKAYIT":COLOR3.0:PRINT STRING$(80.","):COLOR 1.0
a=INT(LOF(l)/l72)
FORs=l TO a:st=0
  GET #l.s
  b$(1)=ad$
```

```
   b$(2)=sad$
   b$(3)=tel$
   b$(4)=adr$
   b$(5)=NT$
     F0R d=l T0 5
     IF a$(d)=SPACE$(c(d)) THEN birs
     IF a$(d)=b$(d) THEN birs
     st=l
     birs: NEXT d
   IF st=0 THEN ekrbas
   birs2: NEXT s
COLOR 2,0:
LOCATE 13,29:PRINT "KAYIT BULUNAMADI!!!!    "
wakey:IF INKEY$="" THEN wakey
RETURN
ekrbas:
a=INT(LOF(I)/172)
GET #l,s
b$(l)=ad$
b$(2)=sad$
b$(3)=tel$
b$(4)=adr$
b$(5)=NT$
LOCATE 13,30:PRINT "KAYIT SIRA NO:"s"   "
FOR d=l TO 5
   LOCATE 13+d, I :PRINT c$(d);SPACE$(c(d))
   LOCATE 13+d,9:PRINTb$(d)
NEXT d
COLOR 3,0
PRINT STRING$(80,"-""):COLOR 2,0
PRINT "      CURSOR TUŞLARI İLE KAYIT SIRASI ILERI-GERI (Esc=CIKIS"'
PRINT "      (Return=ARAMAYA DEVAM) (F-10 DEĞİŞTİRME) (Del=SILME)"'
COLOR 1,0
MOVE: d$=INKEY$:IF d$=""THEN MOVE
IF d$=CHR$(27) THEN RETURN
IF d$=CHR$(30) AND s<a THEN s=s+l .GOTO ekrbas
IF d$=CHR$(31) AND s> I THEN s=s-1 :GOTO ekrbas
IF d$=CHR$(13) THEN GOTO birs2
IF d$=CHR$(138) THEN değiştirme
IF d$=CHR$(127) THEN silme
GOTO MOVE
değiştirme:
FOR d=l TO 5:b$(d)=a$(d):NEXT d.COLOR 2,0
a=s-1:LOCATE 2,27:PRINT "KAYIT DEĞİŞTİRME BOLUMU":PRINT .GOSUB change
FOR d=l TO 5:a$(d)=b$(d):NEXTd:COLOR 2,0
LOCATE 2,27:PRINT "KAYIT ARAMA BOLUMU     '.PRINT :COLOR 1,0:GOTO ekrbas
silme:
a=s-1
FOR d=l T0 5:b$(d)=a$(d):a$(d)="|BOS|"":NEXTd
GOSUB yerleştir
FOR d=l TO 5:a$(d)=b$(d):NEXT d
GOTO ekrbas
yenikayit:
a=INT(LOF( I )/l 72):COLOR 2,0
LOCATE 2,27:PRINT "YENİ KAYIT BOLUMU'.COLOR 3,0:PRINT STRING$(80,"'-")
change:
COLOR 1,0
FOR d=1 TO 5
   PRINT c$(d);:sn=c(d):GOSUB inhand
   a$(d)=in$:IF er=-l THEN RETURN
NEXT d
yerleştir:
LSET ad$=a$(I)
LSET sad$=a$(2)
LSET tel$=a$(3)
LSET adr$=a$(4)
LSET NT$=a$(5)
PUT #l,a+l
RETURN
inhand:
```

```
inS=""
x=POS(0):y=CSRLIN:LOCATE y.x:PRINT "_"

reset:
i$=INKEY$:IF i$="" THEN reset
iS=UCASE$(i$)
IF INSTR(KEYS$.i$)=0 THEN reset
IF i$=CHR$( 13) THEN er=0:LOCATE y.x
PRINT "                                                    ":r$=SPACE$(sn):MlD$(r$. I)=in$:in$=r$:RETURN
IF i$=CHR$(8) AND LEN(in$)=0 THEN reset
IF i$=CHR$(8) THEN in$=LEFT$(in$.LEN(in$)-1 ):x=x-l .LOCATE y.x:PRINT "_ ":GOTO reget
IF i$=CHR$(27) THEN er=-1 :LOCATE y.x:PRINT " ":RETURN
IF LEN(in$)=sn THEN reset
LOCATE y.x:PRINT i$"_":x=x+l:in$=in$+i$:GOTO reget
```

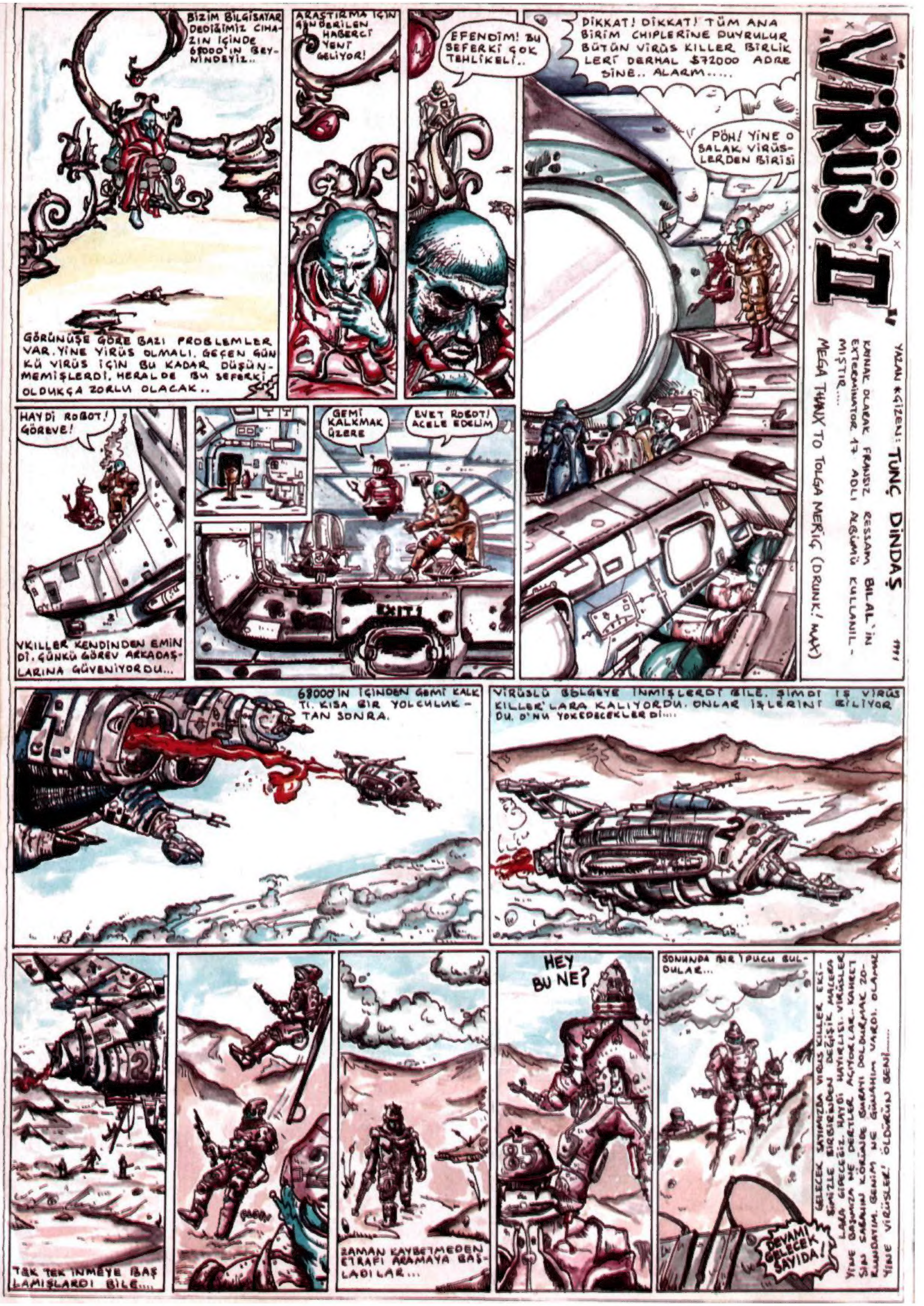
```
dload:
COLOR 2.0
LOCATE 2.3LPRINT "LOADER BOLUMU":COLOR 3.0:PRINTSTRING$<80."-")
COLOR 1.0
PRINT :PRINT :LOCATE 10.20:PRINT "LÜTFEN BEKLEYIN. TRANSFER YAPIYORUM!"
OPEN "r".#2."df0:defter".172
FIELD #2.15 AS tad$.15 AS tsad$.12 AS ttel$.65 AS tadr$,65 AS tnot$
FOR d=l TO INT(L0F(2)/I72)
GET #2.d
LSET ad$=tad$
LSET sad$=tsad$
LSET tel$=ttel$
LSET adr$=tadr$
LSET NT$=tnot$
PUT # 1.d
NEXT d
CLOSE #2
PRINT :PR1NTTAB(27)"L0ADING BITTII!!"
RETURN
```

```
dsave:
COLOR 2.0
LOCATE 2.31 :PRINT "SAVE BOLUMU":COLOR 3.0:PRINT STRING$(80,"-")
COLOR 1.0
PRINT PRINT :LOCATE l0,20:PRINT "LÜTFEN BEKLEYIN. TRANSFER YAPIYORUM!"
OPEN "r",#2."df0:defter", 172
FIELD #2,15 AS tad$J5 AS tsad$J2 AS ttcl$,65 AS tadr$,65 A> tnot$
FOR d=l TO INT(LOF(l)/172)
GET # 1,d
LSET tad$=ad$
LSET tsad$=sad$
LSET ttel$=tel$
LSET tadr$=adr$'
LSET tnot$=NT$
PUT #2,d
NEXT d
CLOSE #2
PRINT :PRINTTAB(27)"SAVING BITTI!!"
RETURN
```

```
about:
PRINT "About:"
PRINT "Programmer By Hüseyin YEŞİLBAŞ"
PRINT "in 1991."-
PRINT "Dedicated to Yasemin."
PRINT "Special Thanx to all my friends & Bronx Members!!"

abkey: IF INKEY$="" THEN abkey
RETURN

fade:
pal=pal+eks
IF pal>=l OR pal<=.5 THEN eks=-l*eks:GOTO fade
PALETTE 3,0,0,pal
RETURN
```


"VİRÜS II"
YAZAN & ÇİZEN: TUNÇ DİNDAŞ 1991
KAYNAK OLARAK FRANSIZ RESSAM BİLAL'İN EXTERMINATOR 17 ADLI ALBÜMÜ KULLANIL-MIŞTIR...
MEGA THANX TO TOLGA MERİÇ (DRUNK! MAX)
BİZİM BİLGİSAYAR DEDİĞİMİZ CİHAZIN İÇİNDE 68000'İN BEYNİNDEYİZ..
GÖRÜNÜŞE GÖRE BAZI PROBLEMLER VAR. YİNE VİRÜS OLMALI. GEÇEN GÜNKÜ VİRÜS İÇİN BU KADAR DÜŞÜNMEMİŞLERDİ. HERALDE BU SEFERKİ OLDUKÇA ZORLU OLACAK..
ARAŞTIRMA İÇİN GÖNDERİLEN HABERCİ YENİ GELİYOR!
EFENDİM! BU SEFERKİ ÇOK TEHLİKELİ..
DİKKAT! DİKKAT! TÜM ANA BİRİM CHİPLERİNE DUYRULUR BÜTÜN VİRÜS KILLER BİRLİKLERİ DERHAL $72000 ADRESİNE.. ALARM.....
PÖH! YİNE O SALAK VİRÜSLERDEN BİRİSİ
HAYDİ ROBOT! GÖREVE!
VKILLER KENDİNDEN EMİNDİ. ÇÜNKÜ GÖREV ARKADAŞLARINA GÜVENİYORDU...
GEMİ KALKMAK ÜZERE
EVET ROBOT! ACELE EDELİM
EXIT 1
68000'İN İÇİNDEN GEMİ KALKTI. KISA BİR YOLCULUKTAN SONRA.
VİRÜSLÜ BÖLGEYE İNMİŞLERDİ BİLE. ŞİMDİ İŞ VİRÜS KILLER'LARA KALIYORDU. ONLAR İŞLERİNİ BİLİYORDU. O'NU YOKEDECEKLERDİ....
TEK TEK İNMEYE BAŞLAMIŞLARDI BİLE....
ZAMAN KAYBETMEDEN ETRAFI ARAMAYA BAŞLADILAR...
HEY BU NE?
85
SONUNDA BİR İPUCU BULDULAR...
DEVAMI GELECEK SAYIDA!
GELECEK SAYIMIZDA VİRÜS KILLER EKİBİMİZLE BİRBİRİNDEN DEĞİŞİK MACERALARA GİRECEĞİZ. HAYDİ HAYIRLISI. VİRÜSLER YİNE BAŞIMIZA NE DERTLER AÇIYORLAR.. KAHRETSİN SABAHIN KÖRÜNDE BURAYI DOLDURMAK ZORUNDAYIM. BENİM NE GÜNAHIM VARDI. OLAMAZ YİNE VİRÜSLER! ÖLDÜRÜN BENİ.....